no.602
2000年 1/1·15
アミューズメント通信
JANUARY 1·15, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.
NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日·15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2ー2ー1 八千代ビル　☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

論潮

楽しみ生む開発を

オペレーターと喜び分かつ業界へ

謹んで新年のご祝詞を申し上げます。

旧年中はご愛読、ご支援いただきまことにありがとうございました。本紙は未熟な業界紙ではございますが、業界紙としてあるべき正しい立場や内容など探し求めながら努力を重ねてまいりました。さらに本紙が皆さまがたに必要な情報を"分かりやすく正確に"をモットーにお届けできるよう努めていく所存でございますので、一層のご愛読、ご支援のほどよろしくお願い申し上げます。

＊＊＊

米国のサンノゼというのはサンフランシスコから車で一時間ほど南へ行ったところにあり、サニーベイル、サンタクララ、ミルピタスなどの各市とともに「シリコンバレー」に含まれる。半導体を基本にした電子産業の世界的な中心地のひとつで、さまざまな先端技術、ビジネスを生み出してきた。東京のような人口過密都市ではないため、比較的のどかな市街地であり、のんびりした雰囲気に包まれている。

アタリ社は七二年六月にサンタクララで設立されたが、最初はまさにガレージ（車庫）のようなところだった。ノーラン・ブッシュネル氏が最初の硬貨作動式TVゲーム機「コンピューター・スペース」（これ自体は成功しなかった）をナッチング・アソシエイツ社に売却した資金がアタリ社の設立に使われたというが、大した資金ではなかったようだ。

半年がかりで「ポン」を開発し、バーでロケテストしたのが七三年一月。数日経ってそのバーから「ポン」が動かなくなったという苦情が入ってきたので、行ってみるとキャッシュボックスが一杯になって止まっていたことが分かった。担当者はそのとき「成功した」と思ったと言う。

その後のアタリ社は拡大の一途をたどり、その挙句に家庭用TVゲームで成功するとともに失敗し、業務用だけになったが、ワーナーの手を経て売られ、今ではミッドウエー社の開発子会社になった。二十七年の間に二百以上のゲームソフトを開発し、その多くはヒット作になった。うちいくつかのゲームはそれまでだれも考えつかなかったような独創的なゲームとして今でも多くの人に強い印象を与えている。

他にも楽しい物

画期的な内容で、しかもプレイヤーの心をつかんで離さないというようなTVゲームは、「スペースインベーダー」をはじめ日米の有力メーカーによって、これまで数多く生み出されてきた。それらのロケテストでは、「ポン」のようにキャッシュボックスが一杯になってゲーム機として動かなくなる、というほどの驚きはそう頻繁にはなかったかも知れないが、それでも新鮮な喜びがメーカーにもオペレーターにもあったと言える。一言でいうと、そこに独創的で楽しいモノ作りの喜びがあった。そしてオペレーターはその喜びをメーカーと分かち合うことができた。

もちろん不合理な法規制などなかったが、日本ではゲーミング機とAM機の区別もできないという極めて低い水準で、ゲーム機は警察許可制という規制を八五年以来受けることになった。その歪んだ規制を撤廃できる方法はいくつもあるが、客商売を妨害されるのを恐れる業者側は、それ以後なんら有効な対策を立てるに至っていない。

ちなみに日本以外では例えば米国にそういう規制はないし、欧州でもドイツなど射幸遊技業がゲーム場のほとんどを占める国以外では、基本的に自由である。むしろゲーミング機との区別を明確化することで、ギャンブル化からAMゲーム業界を保護してきたという面のほうが多い。

それでも日米欧とも、AMゲーム機市場はここ数年、長期的な不況に陥っている。これは家庭用の影響と言うよりも、家庭用だけでなく遊べる電子機器が急速に広がり、ありふれた内容のTVゲームには人を魅了する力が感じられなくなったせいではないか。日本のゲーム場が、仕入れて払い出す（コストのかかる）プライズ提供機や、写真シール機で支えられているという姿は、それ自体が面白いという本来のゲーム分野で、楽しませるものが少なくなったからに他ならないのではないだろうか。

明らかな区別で

米国で戦前ピンボール機が誕生し、ゲーミング化して滅んだ後、純然たるAM機としてのフリッパーが戦後長い間、業界を支えた時期があった。フリッパー機構を最初にピンボール機に導入したデビッド・ゴットリーブ氏（ゴットリーブ社社長）は、「ゲーム機は健全なものでなければならぬ」という固い信念を持っていた、と聞いている。ゲームそのものでプレイヤーを楽しませ、決してギャンブル化してはならない、という考えである。

実際その方向でフリッパーは大きく発展したが、結局はプレイフィールドという場所から一歩も出られないために、人気をTVゲーム機に奪われてしまった。日本の法規制は別として、TVゲーム機では少なくともゲーミングとAMを区別しているのはフリッパーなどアーケードゲーム機の伝統が続いているためである。

新年展望

ネット社会の案内役に

柿原彬人
㈳日本アミューズメントマシン工業協会（ＪＡＭＭＡ）会長
テクモ株式会社・代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。

昨年は七月に当協会の会長という大役を仰せつかり、協会諸事業の遂行に当たり、会員の皆様方をはじめ、通商産業省、警察庁、関係行政機関、関連団体などの皆様方の絶大なるご支援、ご協力を賜り、厚く御礼申し上げます。

顧みますと、昨年の日本経済は、バブルの崩壊からの長い低迷が徐々に回復し、景況感が緩やかに改善され始めた一年でありました。

また、産業界においても旧財閥や系列といった枠組みが、金融ビッグバンやグローバルな生き残りをかけ大きく見直され、新しいシステムが構築され始めました。

しかし、当アミューズメント業界におきましては、依然として改善されない金融機関の貸し渋り、少子高齢化、消費税問題、変造コインの被害、ライフスタイルの多様化といった問題に加え、さらに一機種七千万台以上出荷されるという驚異的普及率とハイスペックにより、業務用とボーダーレス化した家庭用ゲームの躍進、および家庭などの固定電話の加入台数を上回る勢いの携帯電話の普及による若年層の支出の増大が要因となり、決して明るい一年ではありませんでした。

さて、今年二〇〇〇年は、千年紀という大きな時代の区切りであり、二十一世紀に向けての架け橋の年でもあります。

この転換期は、ネットワークという言葉がキーワードになるでしょう。交通手段の進歩により世界の距離は短縮され、さらにネットワーク時代の到来とともに、国境や人種を超越し、だれもがリアルタイムに共通の情報が得られることにより、ますますその距離は身近なものとなるでしょう。

ネットワークの波は社会に急速に浸透し、想像以上に人々のライフスタイルを変化させ、多様な価値観を生み出していきます。また新しいビジネスを誕生させ、産業構造の抜本的見直しが要求されるでしょう。われわれアミューズメント業界も例外ではなく、今大きな転換期に直面しています。

ロケーションビジネスにおいても「機械を置けば売上は上がる」といった考え方は一切通用しなくなり、店舗の開発・企画・運営といった三要素が三位一体となり、そこに時代の流れ、地域のニーズ等を敏感に察知し反映した営業が必要となってきています。また、製造・開発においても、人々の多様化したライフスタイルにマッチし、時代のニーズを読み取ったあくなき〝おもしろさ〟の追求をしなくてはなりません。既成概念にとらわれない、新しい〝遊び〟の創造こそが、今一番重要であります。

しかしこの転換期は、われわれアミューズメント業界には大きなチャンスの年でもあります。なぜならば、ネットワーク社会は確かに距離や時間の壁を取り除きますが、その導入期には、言語の壁を取り除き、人々にそのシステムへの興味を持たせ、触れさせ、覚えさせるナビゲーターが必要と言えます。その時われわれアミューズメント業界は「遊び」という「世界共通の言葉」を持っているからです。これこそがネットワーク社会の幕開けに最高のナビゲーターとなり、社会に浸透していく原動力となり得ます。私たちは「遊び」というコンテンツを最大限活用し、この転換期に大きくジャンプアップする可能性を持っています。

今年は店舗間をリンクしたネットワークゲームの登場や、異次元空間を演出した独創的な店舗、また斬新なアイデアによる新機軸の遊びなどが誕生する年となるでしょう。今後も当業界は日本発の数少ないグローバルスタンダードとして、またネットワーク社会のナビゲーター役として、世界市場を牽引していかなければならないと考えております。

最後になりましたが、関係各位の変わらぬご指導、ご支援をお願い申し上げますとともに、皆様にとりましても新しい年がさらなる飛躍の年となることを祈念申し上げて、新年のご挨拶とさせていただきます。

アミューズメント場の雰囲気に合わせた旭精工のメダル貸・両替機。

自動回収機能付きメダル貸・両替機
MODEL AC-1200T
見やすい表示と扱いやすい大型セレクトボタンを装備。回収作業を短時間で完了するタイマー式自動回収機能やエラーは箇所表示ですばやく対応。また、選択ボタンで貸出し枚数や金額と両替を自由に設定可能。
表面パネルは1台からでもフリーデザイン可能。（AC-1200T、AC-2200Tとも）

自動回収機能付き両替機
MODEL AC-2200T
回収作業の煩わしさを解消するタイマー式自動回収機能やすぐれた信頼の高性能制御ユニットを装備。

高額紙幣対応メダル貸・両替機
MODEL AC-3000T
タイマー付自動回収機能やデータ記憶機能をはじめ、リサイクル式紙幣対応で釣り銭用紙幣の補充の回数が少なくてすみます。また、お客様へのサービスとして確率設定可能な回転式アタリ機能を内蔵。

高額紙幣対応両替機
MODEL AC-4000T
選別性能に優れたリサイクル式高額紙幣処理装置を搭載した両替専用機。もちろんタイマー付自動回収機能で貸出し終了やメダル・硬貨を回収しますので閉店後の作業がスムーズ。

省スペースタイプ両替機
MODEL PC-1000
高性能1000円紙幣選別機を搭載したコンパクト（幅130mm）な両替機。ゲーム台間やゲーム機器に取付可能。

AsahiSeiko
お客様各位●
弊社製品は1台からでもご注文を賜ります。
ご注文、お問合せは本社営業部までご連絡ください。
信頼と技術のふれあい
旭精工株式会社
本社／〒107-0062 東京都港区南青山2-24-15
PHONE:03-3401-6181/FAX:03-3408-7420
ホームページ http://www.asahiseiko.com
謹告●当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

新年展望

健全営業で地域と共生

入江昭造
㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（ＡＯＵ）会長
株式会社 たつみ娯楽・代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。皆様にはご家族お揃いで、すがすがしい新春をお迎えのことと心からお慶び申し上げます。

また、昨年はＡＯＵの活動に絶大なご支援をいただき、本当にありがとうございました。厚くお礼申し上げます。

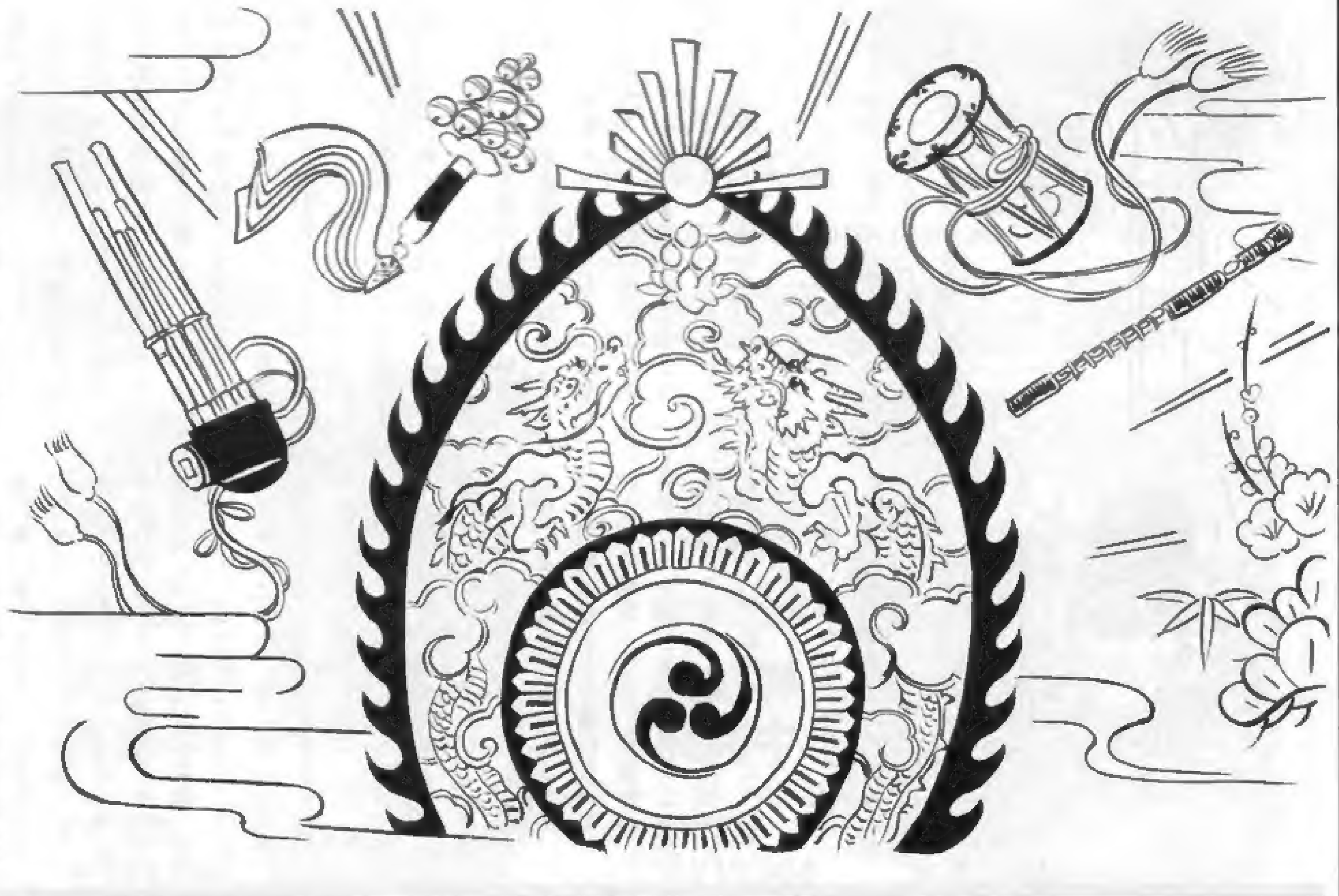
昨年は、景気の長期低迷が続く中で、引き続き大手金融機関や大企業の破綻が大きなニュースになり、また、大手金融機関の再編の動きが急速に進展し、さらには世界的規模の大手企業にもリストラの嵐が吹き荒れるなど、まさに激動と先行き不透明な試練の年でもありました。

私ども業界にとりましても、ＡＯＵの地道な陳情、働きかけによって一昨年末ついに実現した政府系金融機関の信用保証など融資環境の緩和」、さらには昨年四月に施行された「一部地域における営業時間の延長」などは、まさに干天の慈雨でありましたが、長い不況からくる消費の低迷はきわめて深刻なものであり、加えて、家庭用ゲーム機の躍進、携帯電話機の爆発的な普及などなど、業界を取り巻く環境は、私どもがかつて経験したことがないほどの厳しいものになっております。

また一方では、少年の非行は依然として憂慮すべき状況にあり、ゲームセンターに関わる気がかりな事案も見られました。

ＡＯＵとしては、このような業界を取り巻く厳しい情勢に対応して、営業のより健全化、地域社会との相互理解と信頼関係を基盤にした地域との共生などの諸施策を地道に進めることこそが、業界の信頼と発展に通ずるものであると考え、関係行政機関・団体との緊密な連携のもとに、「青少年指導員養成講座」、「店舗管理者研修会」、さらには、地域の方々との相互理解を深めることを目的とした「地域懇談会」などの諸事業を地道に進めてまいりました。本年も引き続いて、これらの施策をさらに充実させてまいりたいと考えております。

また、昨年九月には、いささか後れ馳せではありますが、ＡＯＵのホームページを開設いたしました、今年は、ＡＯＵニュースのさらなる充実と併せてこれらによって業界を強くアピールしていきたいと考えております。



今年は西暦二〇〇〇年の記念すべき年であり、大きな歴史の節目になる年であります。

業界にとりましては、依然として厳しい年になろうかと思いますが、私どもＡＯＵも発足して十年、今年が業界にとって本当に輝かしい節目の年となることを念願しつつ、健全営業の推進と業界発展を目指しての活動を、より積極的に進めてまいりたいと考えておりますので、ＡＯＵの活動に対する一層のご理解とご支援、ご協力を心からお願い申し上げます。

カード類を確実に払出す旭精工のカードディスペンサー。

新機構でラップしたカードを払出し
MODEL VCD-100
セロハンなどでラップされたカード類も確実に払い出す新機構ディスペンサー。傷を付けたくない高価カードや薄くて払出しに無理なカードなどの払出しに最適。

ベストセラーカードディスペンサー
MODEL CD-200
国内外での販売実績を誇るカードディスペンサー。新クラッチ方式や逆転ローラー採用で、確実な払出しを約束。

カートリッジタイプディスペンサー
MODEL CD-Series
CD-200をベースにテレフォンカードサイズから各種サイズのカードなどを払い出すCDシリーズ。また、カートリッジ使用により積上げ枚数は自由自在。

（ラッピングカード）

カードにやさしい上出しタイプ
MODEL TCD-2000
カード荷重がかからない持ち上げ機構を搭載したカードにやさしい上出しタイプカードディスペンサー。カード販売機などカード取出し口の位置設定が無理なく設計できるタイプのカードディスペンサー。

キャッシュレス時代に対応
MODEL SCD-1000
ICカードの読込み、書込み用端子を装備しているICカードの発券・回収機。ユニークな回収機能によりICカードをリサイクル使用するICカードディスペンサー・エンコーダー。

AsahiSeiko
お客様各位●
弊社製品は1台からでもご注文を賜ります。
ご注文、お問合せは本社営業部までご連絡ください。
信頼と技術のふれあい
旭精工株式会社
本社／〒107-0062 東京都港区南青山2-24-15
PHONE:03-3401-6181/FAX:03-3408-7420
ホームページ http://www.asahiseiko.com
謹告●当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

新年展望

世代交代と産業の再生

内田　博
日本SC遊園協会(NSA)会長
株式会社 友栄・代表取締役社長

新年おめでとうございます。いよいよ二十世紀最後の年を迎えることになりました。大きな節目の年であるだけに、新たな世紀に向かって、私たちの事業をどう進めていけばよいか、真剣にお考えの皆さまは多いと思います。

また、この難しい時代の中で、新しい世代に重荷を負わせることなく、事業を伝えたいと気にかけておられる方々も多いことでしょう。変化への対応に遅れをとりがちな私などの世代としては、新世紀はまさに世代交替の時と断言したい思いであります。

去年のご挨拶で、「夜明けが一番暗い」という識者の言葉に対し「夜が明けても、日は射さない」と覚悟する方がよい、と申しました。去年の秋から株価に上昇気配が見られ、日本の経済に一部明るさが戻ったとも言われます。しかし私たちの業界はまだ見通しのきかない夜中にたたずんでいるようです。路面店ばかりでなくSCロケにおいても去年二桁減となったロケーションは少なくありません。

振り返ってみますと、世の中の変化の早さは驚くばかりです。去年あれほどもてはやされた『だんご三兄弟』。その熱の冷め方を思うと、ロケでのビデオゲームの凋落ぶりもさほどとは思われなくなります。

これは、ファッション性と言うよりも、商品も情報もあまりにも急速な、過剰な産出のため、消費者との触れ合いが刹那的になっているという事情があります。それが時代の本質とすれば、その中で私たちの産業を担う新世代の役割は大変なチャレンジとなるはずです。

SCロケーションにとって、六月に大店立地法が始まる今年は、とくに注意すべき年であります。

第一に、二〇〇一年二月から約十五ヶ月、大型小売店舗の新規出店は止まると予想されています。これはSCロケにとって、これまで以上の出店機会の激減を意味します。

第二に、大型複合店舗などの駆け込み出店が今年は多くなります。併せて既存店の廃店、スクラップ&ビルドなど激しくなります。このことは大型ロケの増加、競合の激化、ロケ立地の激震をもたらします。とくに既存大型店にある中小ロケへの影響は避けられないと思われます。

ではどう対処して生き残りをはかるか。これはオペレーターの大小を問わず共通した課題でしょう。新しい大型複合店舗といえども過剰出店気味であり、売上が見込みを外すことがしばしばです。投資額が巨大化しており、リスクに敏感にならざるをえません。こういう事態は中小業者以上に大手業者にとっては厳しい状況と言えるかもしれません。

業界には人気商品待望論、ロケスタッフの営業能力依存論などあり、いずれも売上に寄与するはずですが、今こそ初心に帰って、オペレーターが、いや業界側がこの時代の〝顧客ニーズ〟を正しくとらえ、対応できているのか考えたいと思います。

昨年十一月、IAAPAショー視察の帰路、数年ぶりにラスベガスを訪れて驚きました。三千室を超す巨大なデラックスホテルが続々と建設され、しかも一つ一つが別々のテーマで作られ、顧客を十分に楽しませています。かつて特殊なギャンブルのイメージに包まれていたラスベガスが、一大コンベンション都市となり、家族同伴で安心して楽しめるエンターテイメントの街に変身していました。この数年間にラスベガスは見事にテーマパーク化していたのです。

この劇的な変身こそがラスベガスをして、米国一の経済発展をなさしめた原動力であります。巨大な投資が続けられていることは想像に難くありません。しかし、その背後に、目的とする確固とした街造りの方針があり、それを実現するためホテルや企業家、街の商店街などのアイデアが、見事に発揮されていると感じました。そして衝撃とともに、常に新しいものを追求していくファイトをもらってきたような気もします。

困難な年が今年も続くでしょう。しかし、時代や顧客のすさまじい変化を見てとり、それに応じ迅速に私たち自身が変身していくことがなにより重要になっています。若い同業者たちと一緒になって、改めて〝顧客ニーズ〟を確かめ、アイデアを出し合って、私たちが築いてきた産業に活力を復活させ、新世紀に引き継いでいくようにしたいものです。

皆様のご健康とご発展を祈念いたしまして、年頭のご挨拶といたします。

新時代のマシンを生み出す
トータルサプライヤー ………… エイブルコーポレーション

BB弾を撃つ／撃つ／
景品が取れる／取れる／
●赤いレーザー光線を標的に合わせ、景品を吊り下げたベルトを狙いBB弾を発射!!
●BB弾は自動装弾システムにより設定弾数を自動的に装弾。
●撃ったBB弾も自動的に回収。
ドリームアイランド㈱／㈲セイブ開発

3段のヒナ壇に各1段4種類 計12ヶのビッグ景品を陳列!!
●コインを入れてスロットを回す。プレイヤーの好きな景品の記号をホールド。そしてもう一度スロットを回し記号を3つ揃えると、その記号の景品を払い出す。
●コンティニューは、0～5回まで切り替え可能。
●その他、いろいろサービストライがあります。
使ってからのお楽しみ!!

●シンプルなゲーム性に迫力サウンドとイルミネーションがドッキング／
●あの名機が完全フルモデルチェンジ!!
㈱アイエムエス／㈱アトラス

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03(3988)2061(代)　FAX 03(3986)5180
★インターネットホームページ http://www. able-corp. com

新年展望

利用者の安全を最優先

山田三郎
全日本遊園施設協会(JAPEA)会長
泉陽興業株式会社・代表取締役社長

新年明けましておめでとうございます。

昨年は、当協会並びに遊園施設業界にご支援とご協力を賜り、厚く御礼申し上げます。本年も多大のご理解とご鞭撻をいただきますよう、併せてお願い申し上げます。

さて、昨年を振り返りますと、わが国における数年来の経済不況は相変わらず深刻化し、私たちレジャー産業界も大きな影響を受けております。

平成十年の日本人の余暇活動と余暇関連産業の動向をまとめました「レジャー白書99」によりますと、「平成十年の余暇市場は平成九年から二・九%縮小し、三年連続のマイナス成長となり、そのまま平成十一年にも引き継がれてきている。これは、国民総支出・民間の最終消費支出がマイナス成長となる大不況と、それに加えてレジャー施設の大量提供・多様化によって、既存の余暇産業のほとんどの市場が規模を縮小せざるを得ないことになっている」、そして「関連業界の一つである遊園地市場の規模も前年から六・三%減少し、二年連続のマイナス成長となっている。しかし、遊園地への入場者数は減っているが、キャラクター系の物販で売上げを維持している遊園地もある」、また『大規模のテーマパークの開発は、「倉敷チボリ公園」で一段落して現在は端境期となっているが、次の大型開発は平成十三年に誕生すると言われる「東京ディズニーシー」、「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」などがあり、その他、東京湾岸エリアの「ロッテワールド」、「レゴランド」などを含めて一億人を超える集客が予想される』と解説しており、二十世紀最終の二〇〇〇年度から次に二十一世紀に入る二〇〇一年度に向かっての明るさも報じております。

私たち遊園施設協会は、遊園施設が幅広い年齢層の方々に団らんと憩いを提供し、楽しく遊んでいただくという環境の場を創る施設であるという認識から、利用者の方々の安全を最優先するという考えで、会員一同は施設の設計・施工と維持運行管理のそれぞれの面で常に研鑽を積んでいるところでございます。

この一環として、昨年も恒例となりました「遊戯施設安全管理講習会」を九月十七日、大阪のエキスポランドで開催し、遊園施設の技術者や運行管理の実務に携わる関係者を対象とした勉強会を実施いたしました。この講習会は、今回で二十回目となり、監督官庁や関係団体から高い評価をいただいている講習会でございます。

私たち全日本遊園施設協会会員は、協会の事業計画にも明記してありますように、事故防止対策の強化をメインテーマとして遊戯施設の安全確保の徹底に努めておりますが、事故防止にさらなる努力を払う覚悟でございます。施設の設計、施工および維持運行管理のそれぞれの面について、常に研鑽を積んでいるところでございます。

このように、当協会は遊園施設の安全管理、協会運営の諸問題の解決とともに、あらゆるニーズに応えるべく頑張っておりますので、今後ともご支援のほどよろしくお願い申し上げます。

最後になりましたが、本年も皆々様のますますのご繁栄とご多幸を心よりお祈り申し上げます。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

遊びの幅を広げたスマートボールタイプ
客層に合わせて選べる2種類のベンダー
料金・ゲーム数ともに4段階の設定可能
王者新生!!待望の大型景品対応型
コンパネ、景品落下口を分離可能
リング1つから重量感ある景品まで
バリエーション豊富なバケットの
強弱設定が可能
盤面15種類のメカスロ
オートクレジット機構
盤面30種類の豊富
なバリエーション
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

YUBiS 株式会社ユウビス
本　社　〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX. 06-6787-1952
東京営業所　〒110-0016 東京都台東区台東2-29-3 米十永野ビル ☎03-3837-3884 FAX. 03-3837-3887
福岡営業所　〒810-0041 福岡市中央区大名2-3-2 ☎092-713-1083 FAX. 092-771-7223

中国・ＡＩＣが

浙江省杭州市でも摘発

偽造「ネオジオ」販売の5業者を

㈱ＳＮＫ（本社大阪府吹田市、高堂良彦社長）は十二月二日、中国浙江省杭州市の工商行政管理局（ＡＩＣ）が、業務用「ネオジオ」システム基板とＲＯＭカートリッジの無断コピー品を販売していた業者五社を、商標権侵害で十一月十六日に同時摘発した、と発表した。

中国での「ネオジオ」無断コピー摘発は、九八年六月の広東省広州市と番禺市での摘発以来、同十二月、九九年一月、三月、五月と広州市で摘発しており、今回で六回目となる。今回はこれまでの広東省から離れた浙江省杭州市だが、コピー機市場の拠点となっていたことが判明した（地理的には広東省広州市と番禺市は香港に近く、浙江省杭州市は上海に近い）。

無断コピー品については著作権侵害を理由に版権局（ＡＡＣ）に告訴する方法もあるが、商標権侵害を理由にＡＩＣに申し立てたほうがスピーディーであることから、浙江省杭州市でもそうした。

前回（九九年五月、広州市）での摘発と同様、コピーソフトだけでなくコピー基板まで証拠品として押収することができた。またコピー品の仕入れルート解明に役立つ書類も発見されている。

今回摘発を受けたのは杭州恒通電子、杭州永紅電子遊戯機商行、杭州四海通利電子、新天地電子遊戯経営部、博大遊戯の五社。ひとつの建物の一階に並んでいる。

ＡＩＣがこれらを同時に強制捜索した結果、「ネオジオ」システム基板のコピー品十六台と、コピー品のＲＯＭカートリッジ百六十三本など押収した。コピー品のＲＯＭカートリッジには、「ザ・キング・オブ・ファイターズ96」、「同97」、「同98」、「ラストブレード」（月華の剣士）、「ネオジオカップ98」、「メタルスラッグ2」、「サムライショーダウンⅢ」、「リアルバウト・フェイタルフューリー・スペシャル」（餓狼伝説スペシャル）などが含まれている。

捜索の際に、ＳＮＫ以外の日本のメーカー品を無断コピーしたゲーム機もあったが、今回の申し立て対象ではないので押収していない。

中国では業務用だけでなく家庭用のＴＶゲーム機とゲームソフトのコピー品が氾濫しており、今後大きな問題になると見られるが、ＳＮＫ以外のメーカーによる法的手続きはまだ表面化していないし、業者団体の動きも鈍いとされている。

摘発されたコピー品販売業者が並ぶ建物（下）と押収するＡＩＣ捜査員

光学式で浮び上がる

立体展示を販売

サミー、米国ＯＰＤ社と提携

指さしているのが虚像の蝶

サミー㈱（本社東京、里見治社長）は九九年十月、米国のベンチャー企業、オプチカルプロダクツ・デベロップメント社（ＯＰＤ、ニューヨーク州、ケネス・ウェストート社長）と提携、光学式３Ｄシステム（商品名未定）を国内で独占的に使用、販売することになった。

ＯＰＤ社の光学式３Ｄシステムは、バーチャルリアリティ・インターフェース（ＶＲＩ）と呼ばれるディスプレイを使用することによって、ディスプレイより手前の空間に立体虚像を浮び上がらせるもの。凹面鏡とハーフミラーを組み合わせており、ＶＲＩには24インチ画面対応のＸ－24からＸ－35、Ｘ－50、Ｘ－75、Ｘ－360の五タイプある。ただしモニターはとくに必要としないとのこと。

サミーでは光学式３Ｄシステムについてのサービスを九九年十一月から開始するとともに、子会社の㈱スパイク（村越隆社長）を通じて販売、ライセンス業務を行なう。

このシステムの応用範囲は広く、公告ディスプレイ、ＡＭゲーム、医療などに用いられるもよう。

またサミーは九九年十月、音楽レコード企画制作の㈱パブリック（本社東京都渋谷区恵比寿、月光恵亮社長）に第三者割当増資の形で出資、六三・四％所有の子会社にした上で、社名を㈱アンダーグラウンド・リベレーションフォースに変更した。

ガゼル

織本社長が事故で死去

織本　太郎氏（おりもと・たろう＝㈱ガゼル社長）十一月二十三日午前零時十五分、交通事故のため千葉市内の病院で死去、四十八歳。自宅は千葉市花見川区朝日ヶ丘町三二〇一の一、コープ野村新検見川405。告別式は二十六日、千葉市内のセレモ・作草部ホールで行なわれた。喪主は弟林太郎（りんたろう）氏。

ＴＶメダルゲーム機メーカー、ガゼルを九一年十二月に設立した。

特許・実用新案 出願公告・公開

（11月23日～12月7日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、ＡＭ業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十一月二十九日＝「対象物獲得ゲーム装置」、コナミ㈱（兵庫）、2983472、8－220109。「ゲームキャラクター切換装置及び切換装置を用いるゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、2984544、6－127845。

十二月六日＝「被選択アイコン表示方法、ゲームシステム及びゲームプログラムが記録されたコンピュータ読取可能な記録媒体」、コナミ㈱（兵庫）、2986451、10－156909。「ゲーム機」、同、2986468、10－338493。「アトラクション装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、2987445、10－344879。

登録実用新案

十一月二十六日＝「じゃんけんゲーム機」、㈱こまや（兵庫）、3063775(請)。

特許出願公開

十一月二十四日＝「遊技装置」、李籍雄（韓国）、11－319187(請)。「スロットマシン」、山佐㈱（岡山）、11－319188。「遊技機の入賞報知装置」、アルゼ㈱（東京）、11－319189。「スロットマシンの抽選当たり報知方法およびその方法が実施されたスロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、11－319190。同、11－319191。「スロットマシン」、㈱ウエスト・シー（大阪）、11－319192(請)。「殴打ゲーム機」、㈱タイトー（東京）、11－319301。「ＣＣＤカメラ搭載の鉄道模型システム」、同、11－319332。「景品獲得ゲーム装置」、日本サーボ㈱（東京）、11－319302。同、11－319308。「ゲーム機及びゲーム方法」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、11－319303。「ゲーム機」、同、11－319309。「ゲーム装置」、同、11－319315。「ゲームシステム」同、11－319324。「景品取出ゲーム装置」、㈱アミーワールド（東京）、11－319304。「クレーンゲーム機」、最上絹江（神奈川）、11－319305。同、11－319307。「景品取得状況表示装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11－319306。「電子遊戯装置」、同、11－319312。「指示位置検出方法及び装置」、同、11－319316。「ネットワークゲームシステム」、同、11－319319。「コンピュータゲーム装置及びコンピュータゲームプログラムを記録した記録媒体」、同、11－319321。「ゲーム装置およびゲーム処理方法ならびにプログラムを記録した記録媒体」、同、11－319322。「シート傾動装置」、同、11－319326。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、11－319313。「自動伴奏とアニメーションによる歌声付き音楽ゲーム装置の制御方法」、㈱光栄（神奈川）、11－319314(請)。「ゲーム装置」、ソニー㈱（東京）、11－319317。「ゲーム実行管理装置およびゲーム実行管理方法」、三菱電機㈱（東京）、11－319318。「ゲーム装置」、㈱ガゼル（東京）、11－319320。「一画面に2人分の手牌を表示することを特徴とするテレビ麻雀ゲーム装置」、鈴木淳司（東京）、11－319323。「複数自由度モーションベース」、川田工業㈱（富山）、11－319327。

十二月七日＝「ビデオゲーム装置及びゲームプログラムが格納されたコンピュータ可読記録媒体」、コナミ㈱（兵庫）、11－333046。「スロットマシーンのリール装置」、べん慶企画㈲（島根）、11－333047。「スロットマシーン」、同、11－333051。同、11－333052。「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、11－333048。同、11－333053。同、11－333055。「遊技装置」、㈱ソフィア（群馬）、11－333049(請)。「スロットマシン」、㈱タイヨー（東京）、11－333050。「遊技装置」、李籍雄（韓国）、11－333054(請)。「高さ位置調節機構」、㈱エヌエムケイ（東京）、11－333132。「ゲーム装置」、同、11－333133。「遊技機用コイン入れ置き台」、㈱フジコウ（愛知）、11－333134。「メダル回収装置」、㈱シグマ（東京）、11－333135。「遊戯装置」、松下電器産業㈱（大阪）、11－333136。「ゲームシステムおよび情報記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、11－333137。「ゲーム装置および携帯用記憶媒体」、同、11－333142。「ゲーム装置及び画像合成方法」、同、11－333145。「遊戯施設」、同、11－333146。同、11－333147。「ゲームの中に入って遊ぶ」、加藤照子（埼玉）、11－333138。「動態画像のコントロール装置」、富山エレクトロニクス㈱（東京）、11－333139。「技量認定システム」、東芝エンジニアリング㈱（神奈川）、11－333140。「ゲーム装置」、三菱鉛筆㈱（東京）、11－333141。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、11－333143。「携帯型カラー表示ゲーム機およびその記憶媒体」、任天堂㈱（京都）、11－333144。

「ゲームマシン」のウェッブサイト
http://www.ampress.co.jp/
ニュースレリース、資料の送り先は
editor@ampress.co.jp

セガ社の経営戦略

ネットワークを中心に

説明会で「サイバースペース」計画など

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は十一月二十六日、東京会館で同社事業戦略説明会を開き、証券アナリストら約二百人に今後の方針など説明した。

山崎昇一経理財務本部長が中間決算を説明した後、入交社長が、今期の赤字は覚悟の上で将来の先行投資をしているとして、「第一にネットワークエンタテイメント王国をめざしている。過去二十年間、グラフィック、サウンドの進歩がＴＶゲームの進歩を支えてきたが、これ以上コンピューター技術を上げてもビジネスの変化がない。従って次のビジネスとしてネットワーク技術に焦点を当ててきた。これらが結合してエンタテイメントの世界が大きく広がる。第二にコンスーマー（家庭用）とアーケード（業務用）のふたつがネットワークと結びついて新しい収入を生むビジネスとなる。第三が一部部門の分社化だ。ネットワーク技術ですべての生活様式が変化し、エンタテイメントの世界も変わるので、今までのユニフォームなカルチャー（同型文化）で、大規模な組織で動いていくことに限界がある。激変する状況に対応でき小回りがきき、かつ専門的なグループに分けるのが正しいと言うことだ」と述べた。

大川功会長は、「私の十五年来の夢はネットワークを作ることだ。九五年のサターンでは早すぎた。年頭に昨年はインターネットで世の中は変わると書き、今年はＥＣ（エレクトリックコマース）で変わると書き、来年はＥＳ（エレクトリックサービス）で変わると書くだろう。物ではなく形のないものにお金を払うのが、本当の情報化時代だ。サイバースペースの中で、ゲームだけでなく、映画や音楽など含めた複合的サービスを構築したい」と述べた。

ゲームソフト開発、ゲーム場運営両部門の分社化は既報のとおり。

「ＤＣ」は二〇〇〇年三月までに二百七十五万台に達し、二〇〇一年三月までに一千万台（国内二百五十万台、米国五百万台、欧州二百五十万台）をめざす。

業務用とゲーム場では従来技術に基づく「三分間百円」営業から、ネットワークを使った「一時間千円」営業へ脱皮を図る。十ないし二十のゲーム場をＬＡＮで接続し、ひとつのサイバースペースを作る。当面は直営の「ギーゴ」、「クラブセガ」タイプから始め、さらに広げていく。

ゲーム機の具体例として「ダービーオーナーズクラブ」が挙げられる。

また携帯電話用にゲーム配信を行なう。セガ・ミュージック・ネットワークス社が九九年十二月からｉモード用に着メロ配信サービスを開始。さらにｉモード用のコンテンツ供給を順次進める。

なお「ＤＣ」でも従来の「メガドライブ」、「ＰＣエンジン」用ゲームソフトを二〇〇〇春から配信する。これはゲーム配信を受ける専用ＣＤ－ＲＯＭが必要で、インターネットを通じ一ゲーム数百円で提供できる。

セガ社事業戦略説明会で（左から）大川功会長、入交昭一郎社長

「甲子園」で大阪地裁

未払金のみ容認

著作権などの主張は却下

家庭用ＴＶゲームソフト「甲子園」シリーズの制作許諾契約と著作権などを巡る民事訴訟で、大阪地裁は十一月十八日、実質上の未払い金を支払うよう命じ、著作権法と不正競争防止法に基づく請求は却下した。

ＦＣ用の野球ゲームソフト「甲子園」は八八年八月ごろシステムマークアイ㈱（本社大阪、安木修社長）が企画、ケイアミューズメントリース㈱が商品化し、「甲子園」はＳＮＫに制作委託し、「同２」はセタに制作委託し、著作権ケイアミューズメントリースで出荷された。

ＳＦＣ用「甲子園３」は魔法㈱（本社神戸、松浦博司社長）に制作委託したが、ケイアミューズメントは九三年七月に業界撤退を決めた。そこで魔法が継承することになり、システムマークアイとも覚書を交わした。

魔法は「甲子園３」の出荷に伴い、ケイアミューズの指定する千五百四十五万円を支払ったが、システムマークアイは覚書きに決めた金額と異なるなどとして訴えた。

さらにシステムマークアイは、「甲子園」シリーズの高校名は著作物であり、魔法はその後もＰＳ用「甲子園Ｖ」、ＳＳ用「激突甲子園」を出荷したが不正競争行為に当たるとして、製造販売の禁止を求めた。

判決では、「甲子園」と「同２」でケイアミューズが販売元、著作権者となっている点などから、システムマークアイはアイデアを提供したにすぎないとした。その上で覚書きに基づき「甲子園３」について、未払金を魔法が支払うよう命じた。

文字を入れ替えただけの高校名については「著作物とは言えない」として退けた。不正競争防止法に基づく請求については、一タイトルで七百万本も出荷されるヒット作がある状況下で、約五万本の「甲子園３」、約八万本の「甲子園４」では出所表示の著名性は認められない、としている。

ＤＣサーバーシステム

世界最速最大に

イサオが構築したと発表

ＣＳＫ・セガグループのネットワークサービス会社、㈱イサオ（本社東京、福島吉治社長）は十二月八日、「世界最速・最大の」ネットワークゲーム・サーバーシステムを構築したと発表した。

セガ社「ドリームキャスト」（ＤＣ）用で、最大で五千人が同時接続でき、毎秒六十フレームのネット対戦ができるという。

ネット対戦用ゲームソフトの第一作「電脳戦機バーチャロン・オラトリオ・タングラム」（五千八百円）を十二月九日に発売した。「ＤＣ」プレイヤーは同ソフトを起動するとともに、ネットワークサーバーに接続し、サーバー上で対戦相手を探してから対戦を楽しむ。同ソフトでは同時に百二十人までゲームを観戦することもできる。接続に必要な通話料は国内一律一分九円（昼間は十円）。

高速回線を使用することで、低価格で高速のネットゲームが「ＤＣ」が実現できることになり、セガ社「ＤＣ」事業は大きなハードルをひとつ越えたことになる。

業務用から撤退した

データイースト和議申請

ＴＶゲームは業務用だけでも150作ある

民間の信用調査機関調べによると、データイースト㈱（東京都杉並区南荻窪、福田哲夫社長）が十一月二十五日に東京地裁に和議申請し、二十九日に保全命令を受けた。負債三十三億円。営業は継続中。

七六年四月設立の業務用ＴＶゲーム機メーカーで、八六年から家庭用へと拡大、九七年に業務用から撤退した。七九年設立の米国子会社、データイーストＵＳＡ社はすでになく、八六年設立のフリッパーメーカー、データイーストピンボール社は九四年セガ社に売却した。

業務用では八〇年にカセット式ゲームソフト採用の「デコカセットシステム」を発表、八五年までに「ハンバーガー」など約四十タイトル出荷。基板タイプ、マザボードシステムでのゲームソフトも多く、九五－九七年の「マジカルドロップ」シリーズなど合計すると百五十タイトルにもなる。

占い機は八二年「ジュピター」のほか実写による九二年「トワイライトスプレッド」がある。写真スタンプ作成機「スタンプ倶楽部」は九六年一月に発売したヒット作だが、九七年十二月にセガ社へ譲渡し、これを機に業務用から撤退した。

家庭用はＦＣ用からスタート、現在はＰＳ用、ＤＣ用を開発、出荷している。ゲーム関係以外に移動通信機用の周辺機器開発がある。

売上高はピーク時の九〇年三月期で八十四億七千三百万円だったが、九八年三月期には五十七億五千五百円となり、九九年三月期では十二億二千四百万円と激減した。

大口債権者はセガ社と第一勧銀で、合わせると半分以上になる。

このほか㈱ケイシステム（東京都板橋区中丸町、角田健一社長）が十一月五日、東京地裁で自己破産の宣告を受けた。負債約一億二千万円。九五年設立の業務用販売業者。

㈱ショウエイシステム（東京都文京区本郷、徳山祐俊社長）は二回目不渡りを出し、十一月八日に銀行取引停止となった。負債八億円。八一年設立の㈲昭栄が九一年に改組したもので、家庭用ゲームソフトを開発していた。

㈲クレセント姫路（兵庫県姫路市忍町、山口和彦社長）は二回目不渡りを出し、十一月八日に銀行取引停止となった。負債二億円。九一年設立の業務用カラオケ販売、リース業者。仕入先の㈱クレセントが九八年七月に和議申請したのが影響したと言われている。

写真シール機関係

特許5件を取得

アトラスと英国子会社が

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は十二月八日、写真シール機に関する国内特許を九月から十一月にかけて五件取得した、と発表した。同社によるとこれらの特許は写真シール機に関する基本特許としており、オペレーターには配慮するが、使用実施していると思われるメーカーと話合いを進めたい、としている。

五件の特許のうち始めの三件は、英国のフォトスター社（ブライアン・エバンズ社長）が所有している。アトラスは九七年十月にフォトスター社を買い取り、完全子会社としている。五件の特許のあらましは次のとおり（特許番号、発明の名称、登録日、特許公報発行日の順）。

①2977532、「自動写真撮影装置」、九九年九月十日、十一月十五日。請求項目は三十二あり、利用者がモニター上の自分の映像を見ながらボタン操作で撮影し、良ければボタン操作でプリントするが、気に入らないとキャンセルできるというのが主な内容。

②2977533、「自動写真撮影方法」、同、同。請求項目は二十五あり、右の特許装置で撮影する方法が主な内容となっている。アトラスではこの二つが写真シール機の基本特許としている。

③2986544、「自動写真撮影装置」、九九年十月一日、十二月六日。請求項目は二つで、利用者が自分を撮影するカメラを移動、回転させて、好みの角度から撮影する方法。

④2979473、「フレーム情報の選択処理方法」、九九年九月十七日、十一月十五日。請求項目は三つで、あらかじめ複数のフレーム情報を収納しておき、フレームセットを選択できるようにした方法。

⑤3000527、「画像プリント供給装置」、特許公報未掲載。ハーフミラーに沿ってカメラを斜め移動、回転させ、画像プリントする装置などが主な内容。

東京都協、通常総会

受託金など減り赤字へ

協会運営、ゲーム場運営で活発な意見

東京都アミューズメント施設営業者協会（TAMOA、真鍋勝紀会長、会員九十八社）は十一月十六日、東京・麹町の「スクワール麹町」で第十一期通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任二十七社を含む五十五社が出席した。

真鍋会長が挨拶し、「AM業界は依然として活気が出ない。不況が大きな原因だが、技術革新の流れが速く人々の遊びに対するし好が変化していることも影響している。さらにオペレーターは投資意欲が、メーカーは開発意欲が減退しており、まさに絶壁の近くに来ている。またオペレーターの運営方法はマンネリ化しており、状況変化に今後どう対応していくかが大きな問題だ。今まで以上に会員がスクラムを組んで、こつこつと努力していくしかない」と述べた。

上の写真は東京都協・第11期通常総会のようす

議案審議は真鍋会長が議長となって進められ、九九年九月期の事業報告案と決算案、また事業計画案と予算案はいずれも異議なく承認された。

うち事業報告で新入会員が一社あったが、九社退会したため会員数は九十八社になったと報告。決算では会費収入が約六百六十万円、AOUエキスポ業務受託八百万円、AOUからの助成金約三百万円などを計上し、単年度収支百八十万円の黒字となった。

予算はエキスポ業務受託収入が半額となり、AOUからの助成金も約二百四十万円削減されたことなどから、単年度二百六十万円の赤字予算となっている。

事業計画はAOU自主規制の遵守、会員への情報伝達など前年度を踏襲し、店舗管理者研修会や「ゲームの日」イベントなどを実施する。

この後、意見交換が行なわれ、その主な内容は次のとおり。

協会運営について「収入減をカバーする方法を考えなければならない。会員増加にもっと積極的に取り組むべきだ」「会員増加も大事だが、退会が多いのが問題だ」、店舗運営について「機械に頼って、客を引きつけるサービスをしてこなかったのが今の低迷のひとつの原因だ」、「経営者でなく若い社員が集まって新しいサービスを考える必要がある」、「接客よりも今の運営システムを変えていかないと状況の変化に対応できない」、また「消費税が一〇%になればロケはやっていけなくなるので、外税方式について業界全体で考える必要がある」など。

なお会員の若い従業員の親睦を図るため、野球リーグ「TAMOAベースボールリーグ」（TBL）を作ることになった。正式には三～十一月、トーナメント方式で試合を進めていき最後に決勝戦を行なうが、その前哨戦として十一～十二月、有志十社で実施することになった。

JAPEA、懇談会

厳しい現状語る

「遊園地の原点に戻れ」の声も

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は十一月十一日、滋賀県大津市内の琵琶湖ホテルで「平成十一年度会員懇談会」を開いた。

これは毎年この時期に開く恒例の行事で、これまで遊園地などの視察または懇談会を行なってきている。今回は視察はなく懇談会を中心に夜に懇親会、翌日にゴルフコンペと観光が行なわれた。これに二十八社三十一名が参加した。

懇談会では初めに、九月二十日死去した鬼頭雅美知理事（三和鉄工㈱元社長）の冥福を祈り黙とうを捧げた後、三和鉄工の岩田健明部長から鬼頭氏が亡くなるまでの説明を含めお礼の挨拶があった。

懇談は議題を決めず、各社の現況などについてフリートーキングで情報を交換した。その主な内容は次のとおり。

「メーカーとして今まで機械中心に考えてきたが、これからはオペレーションの観点から必要な乗物とその運営形態も考えていくというハードからソフトへ転換しないと生きていけなくなる」、「現在国内メーカーは大変厳しいが、海外メーカーは元気だ。国内の大手メーカーは海外市場に目を向け、海外製品と勝負できるだけのコストダウンを検討する必要がある」、「遊園施設の性能評定審査の申請件数が例年に比べ今年は激減している」、「数年で景気が上向くと思って設備投資したのが現在大変な重荷になっている」、「マニュアルどおりに運営しているロケは売上げが下降し、サービスが行き届いたロケは上昇している。ここで遊園地の原点に戻るべきだ」など、厳しい状況を反映しその打開策を模索するものとなった。

事務局から懇親会で毎年行なっているオークションの売上げについて、昨年までで二十五回実施し総売上額は二百四十四万二千円、その中から日本赤十字社などに寄付してきており、今年はトルコと台湾の大地震にそれぞれ十万円ずつ義援金として支出、現在残高は百五万七千二百円となっているとの報告があった。

懇親会は会沢敏晶副会長の乾杯の音頭で始まり、恒例のオークションが小宮秀実理事の掛け声によって進められ（売上げ十万一千円）、永楽藤八理事が中締めを行なった。

ゴルフコンペは、JAPEAゴルフ会の会長だった鬼頭氏の追悼コンペとして開かれ、二十四名が参加した。終了後、ゴルフ会の新会長に雅楽淳氏が選ばれた。

各社の現況を語り合ったJAPEA会員懇談会のようす

AOU関東地区協

埼玉での研修会

県警はたまり場化注意

AOUの関東地区協議会（大野圭一会長）は十一月十一日、埼玉県春日部市内の総合健康センター「春日部エミナース」で店舗管理者研修会を開催した。

これは栃木、茨城、群馬、千葉、埼玉の五県協の会員を対象にしたもので、女性二名を含む三十九名が受講した。

大野会長が挨拶し、「この研修会は、今どんなことが問題なのかを理解し業界の健全な発展のためにどうすればいいかを話し合うために実施している。業界が良くなるかどうかは現場のリーダーである管理者の皆さんの努力にかかっている」と述べた。

研修会はまず埼玉県警生活安全課の岡部和幸係長が、「風営法とゲームセンター」について講演。同氏は改正風営法の主な内容を説明した後、「ゲーム場が風営法に取り込まれた理由のひとつがたまり場化だ。現在たまり場になる場所で一番多いのはコンビニ、次にゲーム場だが、たまり場になるかどうかは店舗管理者の対応で決まる。少年に迎合せず、年齢確認や立ち入り時間制限など常に厳しく対応してほしい。

また高額景品で射幸心をあおるなど過剰なサービス行為はやめてほしい。

今回の風営法改正でダンス教授所は違反がなく健全なスポーツということで風俗営業から外れたが、ゲーム場も法を遵守し健全営業を続ければ、やがて風営の枠から外れ自由に営業できるようになるだろう」と語った。

続いて㈱シグマ・教育グループの伊藤真マネージャーが「AM施設運営」について講演した。同氏は売上げを伸ばすための基本として、ゲーム性が高い機械を揃える、故障させないメンテナンス、清潔な環境の維持、機械と客とのインターフェースとしての役割――の四点を挙げて説明。またメダルゲーム機のパチンコとパチスロについてグループ討議を行なった。

この後、出席メーカーによる新製品紹介、地元埼玉県協会の新井一夫会長の挨拶があり、夜に懇親会を開き初日を終えた。

二日目は「これからのゲームセンターのあるべき道」についての自由討論会が、新井会長の司会により進められた。ここでは家庭で体験できないゲーム空間作りやサービスが必要などの意見が出された。

次に地元出身の落語家、三遊亭円遊が、真打ちになるまでの修行時代について、ゲーム場などサービス業の話を交えながら語った。閉校式でAOUの入江昭造会長が挨拶し受講者に修了証書が手渡された。

AOU関東地区協議会・店舗管理者研修会にて、上は大野圭一会長、右上は埼玉県警の岡部和幸係長、右はシグマの伊藤真マネージャー

SCE「PS」

7000万台に

1年間で2千万台上乗せ

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、久多良木健社長）は十二月三日、家庭用TVゲーム機「プレイステーション」（PS）が十二月二日に累計七千台に達したと発表した。ゲームソフトは四千タイトル以上あり、二〇〇〇年三月発売予定の「PS2」でも楽しめる。

「PS」の地区別出荷累計は、日本が九四年十二月以来千六百七十七万台、北米が九五年九月以来二千五百九十四万台、欧州が同じく二千七百三十三万台となっている。

五千万台を突破したのは九八年十二月なので、約一年で二千万台を上積みしたことになる。二〇〇〇年三月期末には七千百五十万台ぐらいになる見通しとなっている。

コナミ販社の新作展

最新作は鍵盤プレイ機

「キーボードマニア」を中心に各地で

コナミ製品の販売会社である東京コナミ㈱など十三社は十一月十五～二十六日の間、全国八会場でプライベートショーを開き、「キーボードマニア」など音楽シミュレーションゲーム機を中心に、アーケードゲーム機やメダルゲーム機などの新作を披露した。

これは「99コナミ秋の商談会」として十二～二月発売となる新製品を紹介したもの（報道関係には非公開、来場者数も公表していない）。

十五日に九州コナミが福岡で、十六日に大阪／兵庫／中国／四国コナミ共催により大阪で、十七日に北陸コナミが金沢で、十八日に愛知コナミが名古屋で、十九日に東京／埼玉／中央コナミが東京・新宿で、二十二日に東北コナミが仙台で、二十四日に北海道コナミが札幌で、二十六日に神奈川コナミが座間市の同社GM機器事業本部でそれぞれ開いた。

出品機の中心は「キーボードマニア」で、指示画面と音楽に合わせ鍵盤（ヤマハ製）でメロディーを奏でるもの。縦型TVモニターと二十四鍵の鍵盤を各二つ並べた2P用だが、一人で二つの鍵盤を両手で同時に弾くこともできる。画面で指示される鍵盤を叩くもの。一月発売予定で価格未定。

コナミ「キーボードマニア」

音楽ゲーム機はこのほか、円盤型コントローラーを両手で持って叩いたり振ったりしてラップ音楽に合わせビートを奏でるもので、プレイヤーの音声も入力できる二人用「ラップフリークス」（参考出品）、足で踏むフットスイッチの数（三～六）で難易度が選べるようになった「DDRソロ2000」（改造キット価格十九万八千円で十二月発売）、一人の人気アーチストの曲のみに絞って収録した「ダンシングステージ・ドリームズ・カム・トゥルー」（改造キット価格二十四万八千円で十二月発売）を出品した。

その他アーケード機として、フットスイッチを踏みながらプレイする三人用TVミニゲーム機「ステップチャンプ」（価格七十六万八千円で十二月発売）、新たに三つのモードを追加した卓球ゲーム機「スマッシュ&スピン2」（改造キット価格二十三万八千円で十二月発売）を紹介。

メダルゲーム機は、競馬ゲーム機で通常の馬券ゲームと、カード（別売）に登録した馬を調教しレースに出場させて賞金を獲得する育成ゲームの二つの遊びができる十二人用「GIリーディングサイアー」（東京会場のみ展示）、メダル落としでビンゴゲームをする六人用「ボンバーチャンス」、メカスロットマシン「ウエスタンディール」と「クレージーダイス」、TVスロット「パワフルチャンス」を紹介（いずれも十二月発売）。

また一～二月発売の景品として、「グレゴリーホラーショー」と「ぼくのともだち」の両シリーズの新作（ぬいぐるみやキーホルダーなど計九種類）を展示した。

「バイオハザード」から

立体CG館企画

デジタルアミューズが制作

㈱デジタルアミューズ（本社東京、吉田健治社長）は、カプコンの家庭用ゲームソフト「バイオハザード」シリーズに基づく立体映像アトラクション「バイオハザード・4Dホラー」を制作、二〇〇〇年七月にも公開する。十一月十一日、東京の全電通労働会館で制作発表会が催された。

このアトラクションは立体CG映像と仕掛けの組み込まれたモーションチェアを組み合わせたもので、上映時間は約十五分間。モーションチェアを除く制作費は一億五千万円で、CG映像は㈱ビジュアルサイエンス研究所（VSL）が制作、㈱フラグシップが監修する。フリーの今川泰宏氏が企画・脚本を、樋口真嗣氏が映像監修をそれぞれ担当、カプコンが総監修し、デジタルアミューズが総合プロデュースと販売を担当する。

デジタルアミューズはこれまでCG映画を十一タイトル制作しており、国内のCG映画シェアの七～八割を占めている。九九年四月から五ヵ月間、山梨県の遊園地でCG立体映像シアター「ゲゲゲの鬼太郎・鬼太郎の幽霊電車」を催したところ、十万人以上が訪れ、好業績となったことから、カプコンの協力を得て新作に取りかかることにしたと説明している。

上は「バイオハザード・4Dホラー」制作発表会で（左から）デジタルアミューズの吉田社長、カプコンの稲船部長ら、下は画面イメージ

カプコンの稲船敬二第二開発部長によると、本格的なホラーアトラクションで、これなら組んで実現できると判断、総監修として参加することにした。今川氏の企画、樋口氏の映像監修も気に入っているという。

ビジュアルサイエンス研究所、デジタルメディアファクトリー、ポリゴンマジックはデジタルアミューズグループに属する。制作発表会の会場では、二日間にわたり「デジタルアミューズメントショー99」が開催され、CG映像などデジタルコンテンツを中心とした展示が行なわれた。

SNK、映画もとに

立体音響の新作

「ネオジオワールド」で公開

SNKはこのほど、新立体音響アトラクション「ホーンティング」を、直営AMパーク「ネオジオワールド東京」（東京・台場）と「ネオジオワールドつくば」（茨城県土浦市）の二ヵ所に設置、十二月十八日同時に営業を開始した。

これはドリームワークス映画「ホーンティング」をテーマとしたもので、同映画の日本での版権を持つユニバーサルスタジオ・コンシューマープロダクツ・ジャパン（本社東京、ウィリアム・ラーン社長）から許諾を得て開発した。

ある心霊学者が人を集め、幽霊の館「ヒルハウス」で一晩過ごし調査するというストーリーで、同映画に使われた新音響システム「ドルビーサラウンドEX」を採用した3Dサウンドと音声をヘッドホンで聞く。

設置面積三十平方㍍の室内に「ヒルハウス」を再現したセットを設けており、ストーリーに合わせ利用客のイスが振動し風が吹きつけるほか、照明などの特殊効果による演出があり恐怖心をあおる。定員二十八名。所要時間は約七分で利用料金六百円。

同社立体音響アトラクションの第二弾となるもので、第一弾「催眠ザ・ライブ」と入れ替え設置された。

SNKの3Dサウンドホラーアトラクション「ホーンティング」のイメージ

警察庁・生活環境課長に

佐藤正夫氏就任

保安課理事官の経験も

警察庁生活安全局生活環境課長に、関東管区警察局保安部長だった佐藤正夫氏が十一月十四日付で就任した。生活環境課長だった原芳正氏は、神奈川県警による薬物使用もみ消し事件に関与したとして、書類送検されたのを受けて警察庁官房付に更迭された（後に起訴され懲戒免職となった）。

佐藤正夫氏は七五年東大教養卒、入庁。八三年装備課長、八四年愛媛県警警務部長、八六年三重県警同、八八年警察庁保安課理事官、九〇年埼玉県警警備部長、九一年警察庁刑事企画課法令指導室長、九二年内閣総理大臣官房参事官兼内閣審議官、九四年警察庁鑑識課長、九五年愛媛県警本部長、九七年科学警察研究所総務部長、九九年五月から関東管区保安部長。東京都出身、四十八歳。

人事異動

トーセ（12月1日）常務（取締役）近藤慎

タカラ（2000年2月18日）社長（顧問）国内事業統括本部副本部長兼マーケティング本部長兼広報室長佐藤慶太▽取締役、総務部長兼人事部長細屋憲雄▽同、営業本部副本部長水谷英次

事務所移転

㈲テクノトップ＝名古屋市守山区大谷町二の三十四、☎（052）791-4600、石川晴彦社長。

㈱SNK・大阪北営業所＝大阪府吹田市江坂町二の二十一の十二、☎6338-5730。

キョクイチ

社名変更で

ICを採用

㈱キョクイチ（本社名古屋市、駒井徳造社長）は、一月一日付で「㈱トムス・エンタテインメント」に社名変更する。

これに伴いコーポレートマークも、「TMS」（トムス）をデザインしたものに変えた。ブルーを基本色としエンタテインメントの要素を表現した、としている。

トムスのコーポレートマーク

お知らせ

本号は1月1・15日合併号です

お役に立つ記事をお届けしている本紙ですが、このたび年末年始の印刷休みのため1月は合併号といたしましたので、ご承知おき下さい（次号は1月19日発行予定です）。なおご購読号数の変更はありません。

16面にもニュース

Game Machine's Best Hit Games 25

99年下半期ベストヒットゲームズ25

「VS99」トップ 2位は「3スト」

TVゲーム機のソフトウェア部門（ミディ型など汎用キャビネットで使用されるいわゆる基板タイプ）の九九年下半期のトップは、セガ社のCGサッカーゲーム「バーチャストライカー2ver99」（九八年十二月出荷）となった。

同ゲームは九八年下半期一位だった「98」に続くシリーズもので、九九年上半期で入れ替わっている。「バーチャファイター」は九五年五月、「同2」は九七年六月、これをマイナーチェンジしたのが「同2ver98」（九八年五月）。「99」まではCG「モデル3」使用だが、最新作「2000」は「ナオミ」基板で、九九年下半期では三・五ヵ月分ながら早くも五位につける勢いとなっている。また「98」も九位にとどまり根強い。

二位はカプコンの格闘ゲーム「ストリートファイターⅢ・サードストライク」（九九年五月）で「CPⅢ」五作目に当たる。前作「セカンド」を見直し、大幅グレードアップしたことから、強い人気を集めた。

同社「ストリートファイターZERO3」（九八年三月）は「CPSⅡ」二十九作目の格闘ゲームで、上半期一位となったが、六位に下がった。

同社格闘ゲームにはさらに七位「ジョジョの奇妙な冒険」（九八年十二月）、アリカ開発の二十四位「ストリートファイターEX2プラス」（九九年七月）がある。

三位はナムコのCG格闘ゲーム「鉄拳タッグトーナメント」（九九年七月）で、四ヵ月分ながら上位に迫る勢い。九八年年間一位となった「鉄拳3」（九七年三月）の人気を引き継ぎ、二人交代制など加えた（「3」は上半期六位だった）。

四位はSNKの格闘ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ99」（九九年七月）で、これも四ヵ月分ながら上位に迫る勢い。人気シリーズもので前作「98」（九八年七月）は上半期五位。

九九年期末で高い稼動率を保っているのは、「バーチャストライカー2ver2000」、「同99」、「ジョジョの奇妙な冒険未来への遺産」、「ストリートファイターⅢサードストライク」、「鉄拳タッグトーナメント」、「ザ・キング・オブ・ファイターズ99」。

八位はナムコの野球ゲーム「スーパーワールドスタジアム99」（九九年五月）で五・五ヵ月分の集計。十位のテクモ「ギャロップレーサー3」（九九年四月）はさほど伸びなかった。十一位のナムコ「ソウルキャリバー」（九八年七月）は上半期八位だった。

十二位は彩京の麻雀ゲーム「対戦ホットギミック快楽天」（九八年十一月）。麻雀ゲームはあと十六位のビデオシステム「ファイナルロマンスR」のみとなっている。

十三位はセガ社の格闘ゲーム「ジャイアントグラム全日本プロレス2」（九九年四月）で、「ナオミ」基板使用。十四位のビデオシステム「すくすく犬福」（九八年八月）はクイズ&バラエティーゲーム。十五位のタイトー「スーパーパズルボブル」（九九年三月）はパズルゲーム。

パズルゲームでは不倒の歴史を持つ「テトリス」（八八年十二月）が、十八位を維持した。実に十一年以上もプレイヤーに親しまれていることになり、驚異的である。

シューティングゲームでは「メタルスラッグX」と「ストライカーズ1945Ⅱ」が残った。

TVゲーム機――ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	バーチャストライカー2　ver.99（セガ社）	1985
2	ストリートファイターⅢ　サードストライク（カプコン）	1955
3	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ）	1838
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ99（SNKネオジオ）	1675
5	バーチャストライカー2　ver.2000（セガ社Naomi）	1249
6	ストリートファイターZERO3（カプコン）	1095
7	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）	1046
8	スーパーワールドスタジアム99（ナムコ）	1042
9	バーチャストライカー2　ver.98（セガ社）	1034
10	ギャロップレーサー　3（テクモ）	993
11	ソウルキャリバー（ナムコ）	903
12	対戦ホットギミック快楽天（彩京）	897
13	ジャイアントグラム全日本プロレス　2（セガ社Naomi）	854
14	すくすく犬福（ビデオシステム）	853
15	スーパーパズルボブル（タイトー−Gnet）	844
16	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム）	824
17	メタルスラッグ　X（SNKネオジオ）	793
18	テトリス（セガ社）	791
19	ストライカーズ1945　Ⅱ（彩京）	739
20	武力・ブリキャン（SNKネオジオ）	738
21	ハイパービシバシチャンプ（コナミ）	732
22	鉄拳　3（ナムコ）	712
23	子育てクイズマイエンジェル　3（ナムコ）	688
24	ストリートファイターEX2プラス（カプコン）	679
25	クレイジータクシー（セガ社Naomi）	671

完成品タイプでは「DDRセカンド」1位

アップライト、コックピット型など完成品タイプのTVゲーム機では、コナミのダンスシミュレーションゲーム機「ダンスダンスレボリューション（DDR）セカンドミックス」（九九年二月）が下半期一位となった。しかし音楽ゲームではバージョンアップ版の出て来るのが早いため、上半期一位だった「DDR」は欄外に去り、十位だった「DDR2」が一位になるというふうに交代している。

コナミの音楽ゲームでは五位の「ドラムマニア」（九九年七月）が四・五ヵ月分で強いが、六位の「ビートマニア4」（九九年四月）は下半期で終わり、七位の「ギターフリークス2」（九九年七月）も衰えつつある。

二位はセガ社のCGガンゲーム機「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」（九八年十一月）で、上半期でも二位だった。九八年年間一位だった前作（九七年三月）を、大幅グレードアップしたホラーもので、「ナオミ」基板第一作。

三位はナムコのCGガンゲーム機「タイムクライシス2」（九八年四月）で、九八年下半期一位、九九年上半期三位で、なお人気が安定している。

四位はタイトーのドライブゲーム機「バトルギア」（九九年三月）で、これも安定している。九位の電車運転ゲーム機「電車でGO!2高速編3000番台」（九八年八月）は、上半期四位だった。

九九年期末で勢いのあるのは、「ビートマニア5」、「ポップンミュージック3」、「ドラムマニア」のほか、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」、「タイムクライシス2」、「パワーショベルに乗ろう!」となる。

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス（コナミ）	1830
2	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	1721
3	タイムクライシス　2（ナムコ）	1595
4	バトルギア（タイトー）	1275
5	ドラムマニア（コナミ）	1231
6	ビートマニア・フォースミックス（コナミ）	1131
7	ギターフリークス・セカンドミックス（コナミ）	1036
8	ビートマニア・コンプリートミックス（コナミ）	984
9	電車でGO!2高速編3000番台（タイトー）	919
10	セガラリー　2（セガ社）	828
11	バーチャファイター　3tb（セガ社）	805
12	エアラインパイロッツ（セガ社）	779
13	スリルドライブ（コナミ）	727
14	サイレントスコープ（コナミ）	685
15	ガンバァール（ナムコ）	665

その他部門では「ストリートスナップ」

その他アーケードゲーム機部門では、TVゲーム機のほか、フリッパー、クレーン機などを除外している。フリッパーは九六年分までで集計を廃止した。以前は典型的なAMゲーム機だったフリッパーは、日本では年々数を減らしてきたため。クレーン機などは、景品の人気によって機械のオペレーション収入が大きく左右されることから、集計に含めていない。しかしAM自販機は含めている。

この分野では「プリント倶楽部」（九五年七月）以来、写真シール機が大部分を占めるに至っている。その中でも当初の十六分割の小さなシートから大型シートに移ってきた。一位「ストリートスナップ」（九八年四月）は上半期でも一位で、独走している。

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ストリートスナップ（トーワジャパン）	1956
2	スーパープリクラ21（アトラス）	1194
3	プリプリキャンパス（コナミ）	1096
4	プリント倶楽部　2（アトラス／セガ社）	984
5	なんでもシール委員会（ジャレコ）	817
6	エル（メイクソフトウェア）	677
7	デカプリ（アイエムエス）	649
8	ネオプリント（SNK）	587
9	透明マジック（オムロン）	563
10	手相占い・ちょっとみせて（セガ社）	419
11	ラブゲティステーション（辰巳電子……）	399
12	スウーニィービィー（メイクソフトウェア）	386

全国の主なロケーション（現在32ヵ所）から寄せられたデータをもとに本紙では毎号「ベストヒットゲームズ25」を作成、掲載しているが、毎号単位でなくこの半年間（七月一日号から十二月十五日号までの掲載分）について、改めて集計、分析したのが「九九年度下半期ベストヒットゲームズ25」である。

もともとのデータは通常どおりの十段階評価であり、調査方法に変化はないが、期間の途中で出てきたり消えていったりするものは、当然数字が小さくなる。反面、根強い人気を保つものは、ふだんのチャート以内に現れていなくとも、このチャートには現れてくることになる。根強い人気こそ最大の魅力ではあるが、このチャートはあくまでもひとつの目安にすぎず、どういうゲーム機が本当にオペレーターのためになるか、を考えるための参考であることを、念のために申し添えておく（編集部）

Game Machine's Best Hit Games 25

99年年間ベストヒットゲームズ25

「VS99」が首位 追う格闘ゲーム

「年間ベストヒットゲームズ25」は、その年の上半期と下半期の集計結果を合わせたもので、年間を通じ最も安定して高い評価を得たゲームを見出すことができる（半期ごとの集計方法については下半期ベストヒットゲームズ25の註を参照）。

対象となる一年間は前年十二月からの十二ヵ月間なので、期間中フルに稼動しなかった（つまり集計期間の短かかった）新ゲームには不利になる。十二ヵ月に換算することも考えられるが、オペレーション実績を基準とする以上、この方法が最も確実と思われる。

本紙チャートは、オペレーターによる評価順位ではなく、評価そのものをデータとして積み重ねているので、かなり精度が高く、業務用TVゲーム機分野では最も権威のあるものとなっている（現行方式のチャートは八六年から実施してきた）。

年間ベストヒットゲームズ25で、TVゲームのソフトウェア部門と完成品部門のトップには、八九年度以来毎年、本紙から「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」のタイトルが贈られる。ちなみに九三年以降のソフトウェア部門一−三位は次のとおり。

九三年度①カプコン「ストⅡダッシュ・ターボ」、②コンパイル／セガ社「ぷよぷよ」、③SNK「餓狼伝説2」。九四年度①「ぷよぷよ」、②カプコン「スーパーストⅡ・X」、③セガ社「バーチャファイター」。九五年度①セガ社「バーチャファイター2」、②タイトー「パズルボブル」、③コナミ「対戦ぱずるだま」。九六年度①ナムコ「鉄拳2・バージョンB」、②タイトー「パズルボブル2」、③セガ社「バーチャファイター2・1」。九七年度①ナムコ「鉄拳3」、②カプコン「Xメン VS ストリートファイター」、③タイトー「パズルボブル3」。九八年度①「鉄拳3」、②セガ社「バーチャストライカー2ver98」、③彩京「ストライカーズ1945Ⅱ」。

さて九九年度ソフトウェア部門の一位に輝いたのは、セガ社「バーチャストライカー2ver99」。九八年十二月出荷で、上半期四位ながら、下半期一位で伸ばしての達成。完成度の高いCGサッカーゲームで、前作の「ver98」も四位（前年二位）をキープした。早くも「ver2000」が二十五位に入り、上位をうかがっている。

二位はカプコン「ストリートファイターZERO3」で、同社格闘ゲームファンを集めた。三位もカプコンで「ジョジョの奇妙な冒険」。「同・未来への遺産」はスタートしたばかりだ。カプコンはさらに、九位「ストリートファイターⅢサードストライク」もある。

五位はSNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ98」で上位についているが、「同99」が十四位で追っている。「幕末浪漫第二幕・月華の剣士」も十二位に入った。

六位はナムコの格闘ゲーム「ソウルキャリバー」で、上位進出した。二年連続して一位だった「鉄拳3」は七位に。しかし後を継ぐ「鉄拳タッグトーナメント」が早くも十一位に入っている。

クイズ&バラエティゲームの「すくすく犬福」は八位だった。麻雀ゲームトップは、十位の彩京「対戦ホットギミック快楽天」。彩京「ストライカーズ1945Ⅱ」は前年の三位から十六位になったが、これも強い。

十七位の「テトリス」はパズルゲームの古典となった。実に十一年以上にわたって人気を保っていることになる。これに続く長寿命ゲームは、二十五位以内にはなく、「上海・万里の長城」も欄外に去った。

例年に比べると評価の数字は全体に下がっており、景気後退の影響が濃く出ている。独創的なゲームが出てくることが望まれるところだ。

TVゲーム機――ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	バーチャストライカー　2　ver.99（セガ社）	98.12	3805
2	ストリートファイターZERO3（カプコン）	98.7	2946
3	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）	98.12	2891
4	バーチャストライカー　2　ver.98（セガ社）	98.5	2863
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ98（SNKネオジオ）	98.7	2256
6	ソウルキャリバー（ナムコ）	98.7	2245
7	鉄拳　3（ナムコ）	97.3	2242
8	すくすく犬福（ビデオシステム）	98.8	1966
9	ストリートファイターⅢ　サードストライク（カプコン）	99.5	1955
10	対戦ホットギミック快楽天（彩京）	98.11	1909
11	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ）	99.7	1838
12	幕末浪漫第二幕・月華の剣士（SNKネオジオ）	98.11	1784
13	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム）	95.12	1705
14	ザ・キング・オブ・ファイターズ99（SNKネオジオ）	99.7	1675
15	ダイナマイト刑事　2（セガ社）	98.5	1674
16	ストライカーズ1945　Ⅱ（彩京）	97.10	1664
17	テトリス（セガ社）	88.12	1656
18	ダービークイズ・マイドリームホース（ナムコ）	98.11	1649
19	パズルボブル　4（タイトー）	98.2	1645
20	ハイパービシバシチャンプ（コナミ）	98.7	1602
21	パカパカパッション（プロデュース／ナムコ）	98.12	1572
22	子育てクイズマイエンジェル　3（ナムコ）	98.3	1425
23	闘魂烈伝　3（ナムコ）	97.12	1362
24	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン）	98.8	1303
25	バーチャストライカー　2　ver.2000（セガ社Naomi）	99.8	1249

完成品タイプでは前作に続き「HOD2」

完成品タイプのTVゲーム機で九三年以降の一−三位は次のとおり。

九三年度①コナミ「リーサルエンフォーサーズ」、②セガ社「バーチャレーシング」、③ナムコ「ファイナルラップ3」。九四年度①ナムコ「リッジレーサー」、②セガ社「バーチャファイター」、③「リーサルエンフォーサーズ」。九五年度①セガ社「バーチャコップ」、②同「バーチャファイター2」、③ナムコ「エースドライバー」。九六年①セガ社「バーチャコップ2」、②同「電脳戦機バーチャロン」、③ナムコ「アルペンレーサー」。九七年①セガ社「バーチャファイター3」、②「電脳戦機バーチャロン」、③タイトー「電車でGO!」。九八年①セガ社「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」、②同「バーチャファイター3tb」、③同「ゲットバス」。

さて九九年度完成品タイプ部門の一位に輝いたのは、セガ社のCGガンゲーム機「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」で、前作（今回十五位）から首位まで引き継いだ。安定して伸ばしており、なお設置店に貢献中だ。

セガ社製では七位「セガラリー2」、十四位「ゲットバス」も根強い。

二位はナムコ「タイムクライシス2」で、前年の十位から伸ばしてきた。「レースオン!」は十一位にとどまった。

三位はコナミ「ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス」（DDR2）。四位の「DDR」を継ぐもので、九九年下半期で伸ばしたが、首位に届かなかった。

五位の「ビートマニアコンプリートミックス」は比較的に安定したが、盛り上がらず、十位の「ポップンミュージック」は後継機に譲っている。音楽ゲームは瞬発力があるが、持続しない傾向を示している。

タイトー製品は六位「電車でGO!2高速編3000番台」のほか、新作「バトルギア」が伸ばし九位に入った。コナミ「サイレントスコープ」は欄外にとどまっている。

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	98.11	3545
2	タイムクライシス　2（ナムコ）	98.4	3164
3	ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス（コナミ）	99.2	2804
4	ダンスダンスレボリューション（コナミ）	98.11	2569
5	ビートマニア・コンプリートミックス（コナミ）	99.1	2223
6	電車でGO!2高速編3000番台（タイトー）	98.3	2221
7	セガラリー　2（セガ社）	98.2	1833
8	バーチャファイター　3tb（セガ社）	97.10	1811
9	バトルギア（タイトー）	99.3	1664
10	ポップンミュージック（コナミ）	98.9	1461
11	レースオン!（ナムコ）	98.9	1439
12	ビートマニア・フォースミックス（コナミ）	99.4	1413
13	スリルドライブ（コナミ）	99.1	1392
14	ゲットバス（セガ社）	97.12	1358
15	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	97.3	1309

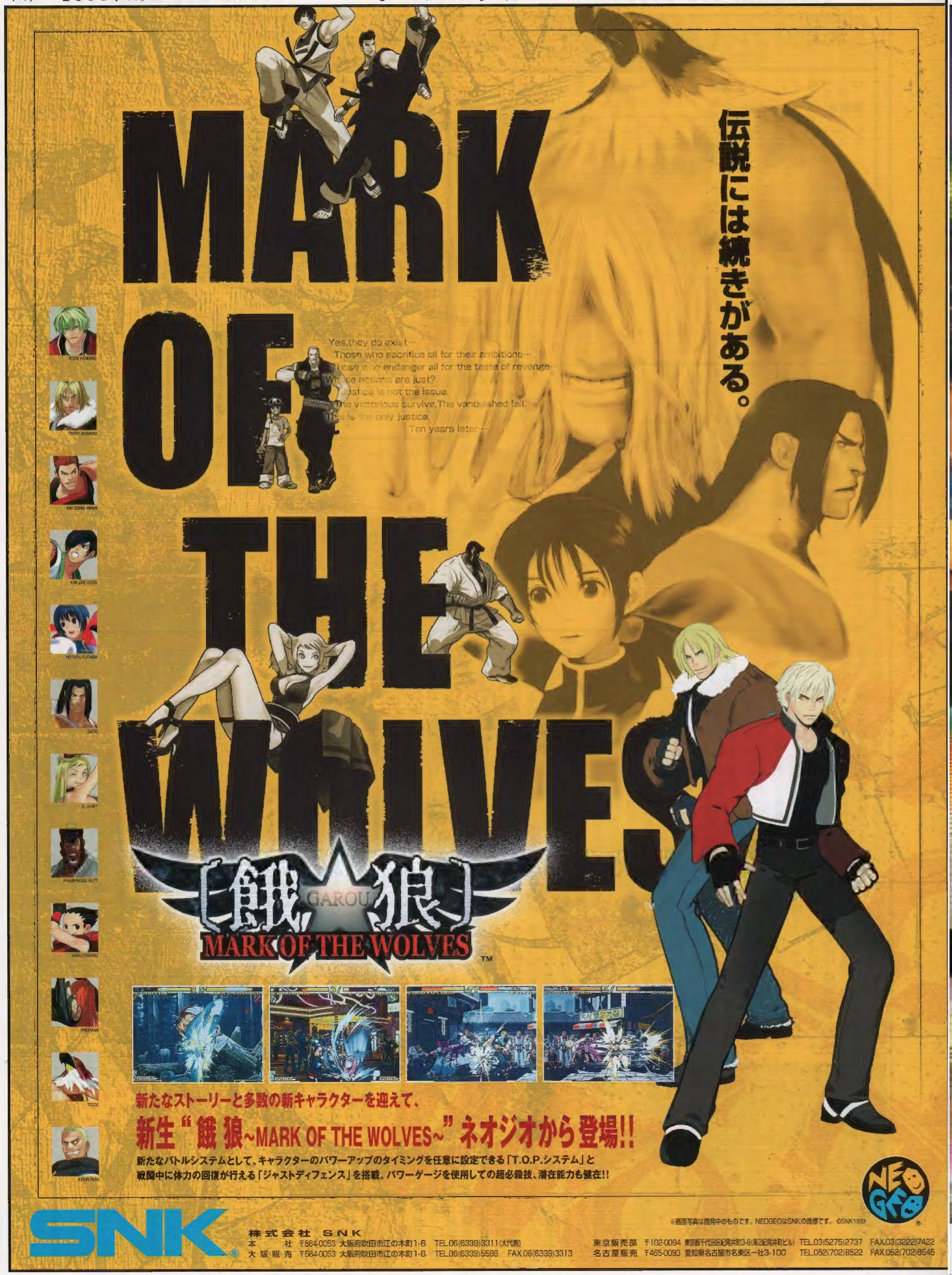
その他部門ではストリートスナップ

その他アーケードゲーム機部門では、九六年度「プリント倶楽部」、九七−九八年度「プリント倶楽部2」に続いて、トーワジャパン「ストリートスナップ」が文句なしの一位になった。

AM自販機は九六年後半から多数出荷されたものの、リード役になった写真シール機もピークを過ぎてしまっており、特殊な画像処理による全身撮影、大型シール印刷などに移行した。「クイック&クラッシュ」など純粋なアーケードゲーム機でのヒットは、フリッパーもほとんど姿を消した現在、実際に少ないのが問題と言える。

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	ストリートスナップ（トーワジャパン）	98.4	3934
2	スーパープリクラ21（アトラス）	98.2	2381
3	プリプリキャンパス（コナミ）	97.7	2295
4	プリント倶楽部　2（アトラス／セガ社）	96.12	2154
5	なんでもシール委員会（ジャレコ）	96.12	1717
6	ネオプリント（SNK）	96.10	1218
7	ラブゲティステーション（辰巳電子…）	98.8	1189
8	デカプリ（アイエムエス）	98.12	1090
9	エル（メイクソフトウェア）	98.11	1084
10	スウーニィービィー（メイクソフトウェア）	97.7	866
11	手相占い・ちょっとみせて（セガ社）	95.2	841
12	ジョイスタンド（大平技研）	96.10	720

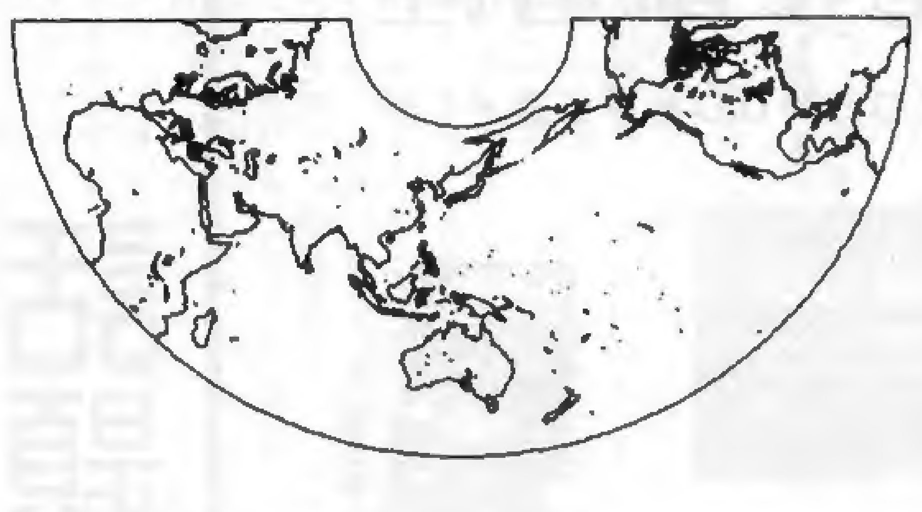


福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)6740
SNK CORPORATION 1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6339-7175

(※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。) 最新情報をインターネット上でご覧ください。

SNK Home Page URL.
http://www.neogeo.co.jp/

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



鉄拳TT世界大会

韓国のソク代表が優勝

米国サンノゼで日、米、韓8人が競う

ナムコ「鉄拳タッグトーナメント」の世界チャンピオンを決めるゲーム大会「ザ・キング・オブ・アイアンフィスト・タッグトーナメント99世界大会」が十一月七日、ナムコアメリカ社（カリフォルニア州サンノゼ、ケビン・ヘイズ社長）主催により同社直営店「ワンダーパーク」（ミルピタス）で開催された。

これは日本、米国、韓国、メキシコの各国内大会を経て実施されたものだが、うちメキシコ代表選手はビザ取得が間に合わず不参加となった。日本二名、米国五名、韓国一名の計八名が参加。

日本大会は東西での大会を経て九月二十六日、函館での決勝で二名を選出した（本紙第598号参照）。

米国大会は九月上旬に実施した全米約五百店舗での予選の通過者六百五十名が、十月上旬の地方大会に進出。地方大会はカリフォルニア（二ヵ所）、ワシントン、ニューヨーク、テキサス、コロラド、バージニア、オーランドの八ヵ所で開かれ、各会場での上位四名、計三十二名が決勝に進出、その上位五名（すべてカリフォルニア在住）が世界大会に挑んだ。韓国でも同じような方法で開催され、決勝での一位を招待した。

世界大会ではそれぞれ好きなミドルネームを付けて出場。プロジェクター式大画面キャビネットを使用し、操作盤は選手に合わせ日本仕様と米国仕様を交換しながら試合が進められた。その結果、韓国代表のソク・ドンミン氏（左）が優勝、同ゲームを組み込んだアップライト型キャビネットとトロフィーが贈られた。準優勝は米国大会三位のミッチェル・ナッピ氏（中）、三位は同一位のアレックス・バレ氏（右）でそれぞれトロフィーが手渡された。日本代表の堂園剛史氏は六位、林田勝幸氏は八位に終わった。参加者全員には同ゲームの特製ジャケットがプレゼントされた。

会場には大勢の見物人が集まり、地元テレビ局が取材するなど盛り上がった。

「鉄拳TT」世界大会で上は（左から）優勝したソク・ドンミン氏、2位のミッチェル・ナッピ氏、3位のアレックス・バレ氏、下は会場

米国業務用の表示

実施率に問題点

公共団体がリポート発表

米国業務用業界ではTVゲーム機に九段階のレイティング表示をすることにより、影響を受けやすい年少者を保護するように努力しているはずであるが、実施率が低すぎるという報告が出て問題になっている。

メディアと家族についての国立研究所（NIMF）が十一月二十三日、業務用TVゲーム機でのレイティング実施率はAからEまでの五段階でDクラス、表示率はCクラスだとしたためである。

NIMFは全米五十州のうち四州の二十五ヵ所のゲーム場で調査した。

NIMFによると調査したゲーム場のうち三割だけがすべてのTVゲーム機に表示しており、五割はいくつかのTVゲームに表示しているだけだったし、まったく実施していないゲーム場は二ヵ所あった、と報告。また五ヵ所のゲーム場では、子どもが遊んではいけないとされる赤いラベルのTVゲームで遊んでいたとのこと。

ニューヨーク州をはじめ各地で、暴力シーンなどのあるTVゲームに対する規制の動きがある中でのNIMF発表だけに、メーカー協会AAMAとオペレーター協会AAMOAは、さすがに反撃に打って出た。AAMAのロン・カララ会長とAAMOAのフランク・セニスキー会長は、もっと広範囲にわたるロケーションを調べるべきで、これでは「断片的な資料ですべてを裁く」という、まったくの間違いを犯したことになる、としている。

ちなみにNIMF調査で、インターネットゲーム業界は最悪のE、家庭用TVゲーム業界はAとB（小売店とレンタル店ベースではC）だった。NIMFでは、これらの結果をもとにレイティングの実施率をさらに高めるよう勧めている。

ただNIMFによる発表は、TVゲームの規制を進めようとするジョー・リーバーマン上院議員らの指導下で行なわれており、容易ならざる事態と言える。業界側のレイティング制、PAL（ペアレンタル・アドバイザリー・システム）は危機に直面している。

国際的なIAAPA

議長にアシズ氏

メキシコの遊園地経営者

ルネ・アシズ氏

遊園地関係の国際協会であるIAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス＆アトラクションズ、事務局ワシントンDC郊外）の九九－〇〇年期議長にメキシコのグルポマジコ社のルネ・アシズ社長が就任。ジョン・ロバーツ前期会長からIAAPAショー99を機に議長職を引き継いだ。

ルネ・アシズ氏は八三年に一台の乗物機運営からスタートし、今ではメキシコで遊園地を四ヵ所経営しており、二〇〇〇年にはコロンビアで複合遊園地を開設する予定。八九年からIAAPA役員だが、中南米遊園地協会の役員も兼任している。九六年にIAAPAの第三副議長に選ばれた。

議長職は毎年順送りされるが、第一副議長には米国オグデンエンタテイメント社のビル・シムス氏が、第二副議長にはブラジルのインタープレイパーク社のアライン・バルダッシュ氏がそれぞれ昇格した。

第三副議長には英国タッソーグループ顧問のジョン・コリンズ氏（ジョンコリンズレジャー社）が新たに選任された。欧州からはスウェーデンのキントープ氏、英国のトムプソン氏に次ぐ三人目となる。

今回新任役員に米国から三人、オランダ、オーストラリア、ドイツ、フィリピンから各一名選任された。言葉の違いが大きな障害になっており、アジアから選ばれることは少ない状況だ。

International Trade Show

IMA'00 (Nuremberg, Germany)	Jan. 19-21
Interschau'00 (Bremen, Germany)	Jan. 22-25
ATEI'00 (London, UK)	Jan. 25-27
Amuse UK (Blackpool, UK)	Feb. 29-Mar.1
AOU Expo'00 (Chiba, Japan)	Feb. 25-26
Enada Spring'00 (Rimini, Italy)	Mar. 9-12
India Amusement Expo'00 (New Delhi, India)	Mar. 15-17
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai, U.A.E.)	Mar. 28-30
ASI 2000 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
IGBE (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
Tokyo Game Show'00 Spring (Chiba, Japan)	Mar. 31-Apr.2
World of Entertainment (Prague, Czech)	Apr. 27-29
China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	May. 3-6
TiLE'00 (London,UK)	
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May. 11-13
Asian Amusement Expo'00 (Hong Kong)	July. 12-14
Salex'00 (Sao Paolo, Brazil)	July. 20-22
AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.20-22
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.21-23
World Gamming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20

ドイツのツーニング社 ギャラクシー社と合併

新たにツーニング社として

ドイツのディストリビューター、ツーニング社（ハンブルグ、レイモンド・ザフト社長）とギャラクシー社（ボーカム、カタリヌス・ペルダー社長）が合併、〇〇年一月から新ツーニング社としてスタートすることになった。

ギャラクシー社は、ガーゼルマン社で販売業務を二十五年勤めたペルダー氏が九九年にスタートさせたもの。ツーニング社は二十年にわたり名前が知られている。いずれも卓上式タッチスクリーンのミニゲーム機を扱ってきているところから、合併して業務を強化することにした。

新会社の本社はハンブルグで、ボーカムとミュンヘンに支店を設けることになる。

シメックス社 M社資産取得

カナダの影像シミュレーターメーカー、シメックス社（SimEx、トロント、マイケル・ニーダム社長）は十一月二十九日、米国マクファーデン・システム社の技術開発資産を取得した、と発表した。

マクファーデン社は「VRエキスプレスシミュレーター」など開発、出荷したことがあるが、先ほど倒産している。米国連邦破産裁判所が、マクファーデン社の資産を競売処分した際に、シメックス社が買い取った。

シメックス社はマクファーデン社製品を導入したオペレーターにもアプローチする。シメックス社は「バーチャルボイジ」を世界各国に五十以上出荷しており、さらに拡大したいとしている。

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

12月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	サイレントスコープ（コナミ）	8.67
2	ハウス・オブ・ザ・デッド 2（セガ社）	8.10
3	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	8.00
4	サイト4（アタリゲームズ）	7.40
5	ワールドシリーズ99（セガ社）	7.33
6	ガントレット・レジェンド（アタリゲームズ）	7.28
7	NBAショータイム（ミッドウェー）	7.27
8	ブリッツ99（ミッドウェー）	7.23
9	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.21
10	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.18
11	エリア51（アタリゲームズ）	7.02
12	ウォー・ファイナルアサルト（アタリゲームズ）	6.90
13	カーニビル（ミッドウェー）	6.87
14	ゾンビリベンジ（セガ社）	6.83
15	インベーション（ミッドウェー）	6.80

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	8.59
2	タイムクライシス II（ナムコ）	8.37
3	スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	8.31
4	ハイドロサンダー（ミッドウェー）	8.27
5	クレージータクシー（セガ社）	8.15
6	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	7.90
7	イビルナイト（コナミ）	7.83
8	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	7.77
9	キックイット（インターラクティブライト）	7.75
10	トップスケーター（セガ社）	7.67
11	バスフィッシング（セガ社）	7.40
12	アルペンレーサー 2（ナムコ）	7.30
13	ホームランダービー／ピッチャーズデュエル（IL）	7.17
14	デイトナUSA（セガ社）	7.11
15	クルージンUSA（ミッドウェー）	7.10

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	NFLブリッツ2000ゴールドエディション（ミッドウェー）	9.00
2	テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント（ナムコ）	8.00
3	ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー）	7.73
4	ストリートファイター3・サードストライク（カプコン）	7.71
5	ストライカーズ1945パートIII（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.50
6	マーヴルvsカプコン（カプコン）	7.33
7	ポイントブランク 2〔ガンバァール〕（ナムコ）	7.25
8	ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	7.00
9	ゴールデンティー98（インクレディブル・テクノロジー）	7.00
10	ゴールデンティー97（インクレディブル・テクノロジー）	6.97
11	プレヒストリックアイル〔原始島〕（SNKネオジオ）	6.86
12	ダイナマイトコップ（セガ社）	6.85
13	ライデン〔雷電〕DX（セイブ開発／ファブテック）	6.80
14	ソウルキャリバー（ナムコ）	6.76
15	バイパー・フェイズワン（セイブ開発／ファブテック）	6.72
16	ワールドクラスボウリング（インクレディブル・テクノロジー）	6.71
17	ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	6.71
18	ストライカーズ1945パートII（彩京／ワールドワイドビデオ）	6.70
19	フィッシャーマンズ・ベイト（コナミ）	6.70
20	バスタムーブ・アゲイン〔パズルボブル2〕X（タイトー／SNK）	6.69

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	サウスパーク（セガピンボール）	8.58
2	スターウォーズ・エピソード1（ウィリアムズ）	8.56
3	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.74
4	リベンジ・フロム・マーズ（バリー）	7.56
5	モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	7.44
6	ハーレーダビッドソン（セガピンボール）	7.41
7	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.40

©1999 Replay Magazine 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

任天堂、中間決算

輸出比率77%に

為替差損大きく減益

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は十一月二十四日、九月中間決算を発表、減収で大幅減益となった。十月一日発表の業績予想下方修正どおりで、通期予想も変更はない。

九月中間期の売上高は前年同期比五・〇%減の千九百一億七千五百万円、経常利益は六八・〇%減の二百一億七千万円、中間利益は四五・七%減の百七十一億六千八百万円だった。

部門別売上高は、家庭用TVゲーム関係のレジャー機器が四・六%減の千八百八十八億四千五百万円、トランプなどその他が四三・一%減の十三億二千九百万円。輸出はレジャー機器が三・五%減の千四百六十億千万円、その他が増減ゼロの千六百万円で、計千四百六十億二千六百万円。しかし輸出比率は一・二ポイント増え七六・八%となった。

N64用「大乱闘スマッシュブラザーズ」が世界的に伸ばした。GB用で初の振動モーター内蔵「ポケモンピンボール」が好評だった。しかしGB用「ポケットモンスター金」と「同銀」の発売が下半期に発売延期になった。中間期末での急激な円高で利益が減少した。

N64本体は累積で国内四百九十二万台、海外二千三百八十万台を出荷。GBは国内二千五百三十四万台、海外六千百八十四万台に達した。

下半期では「ポケットモンスター金」と「同銀」を国内発売し、欧州でも「ポケモン」を出荷、「ポケモン」の世界をさらに拡大させる。また「ドルフィン」（仮称）、「ゲームボーイアドバンス」の開発を進める。

コナミ、ゲーム配信で

携帯電話に本腰

年間3百万人の利用見込む

コナミは携帯電話向けゲーム配信が本格化するため、アプリケーション&アクセサリー（A&A）企画室を新設した、と十二月十四日発表した。「コナミネット」の名称で配信サービスを開始、二〇〇〇年中に三百万人の利用者が見込まれている。

NTTドコモ「iモード」用には十二月六日からテスト配信を開始、二〇〇〇年一月一日から本格化する。PS用「ときめきメモリアル2」に基づくものだが、年内に五タイトルまで増やす。端末も「iモード」以外に、二月からJフォン「Jスカイウェブ」など四種類ほど増やす予定。

ナムコ、ゲーム雑誌の

鉄拳TT対抗戦

新宿店で年末に全国大会

ナムコは十一月十四日、東京・新宿のロケ「プレイマックス新宿店」でゲーム雑誌対抗ゲーム大会を中心としたイベント「鉄拳タッグトーナメント・メディア対抗戦」を開催した（ゲーム雑誌というのはほとんどがプレイヤー向けの家庭用雑誌）。

ゲーム雑誌対抗戦には十二誌から計二十八名が参加。試合はトーナメント形式で進め、勝ち残った四名でリーグ戦を行なった。その結果、新発足の「アルカディア」編集部が優勝、二位と三位に「ザ・プレイステーション」編集部が入り、それぞれ賞状と同ゲームキャラ付きカンペンケースが贈られた。

同イベントには約百二十人の一般プレイヤーらが集まり、その中から八組十六名が参加した「一般ペアプレイトーナメント大会」（同ゲームのタッグモードによる総当たり戦）、また同トーナメントとメディア対抗戦のそれぞれ一－二位、ナムコ開発チームの計五チームによるリーグ戦も行なわれた。このほか参加雑誌社が持ち寄ったグッズをプレゼントするビンゴ抽選会などがあった。

なお同店では「ソウルキャリバー」と「鉄拳タッグトーナメント」の全国大会を十二月三十・三十一日に開催する。これは各地区の予選通過者にこれまで実施した同ゲームの各大会での上位入賞者を加えて行なうもの。

KCEO、中間決算

好調に増収増益

家庭用ソフト14タイトル

㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪（KCEO、本社大阪、樹下国昭社長）は十一月十五日、九月中間決算を発表。大幅な増収増益となった。

九月中間期の売上高は前年同期比六九・三%増の二十億五千万円、経常利益は三〇・〇%増の六億七千九百万円、中間利益は四七・二%増の三億九千三百万円だった。

売上高は家庭用ゲームソフトで、N64用十タイトル、PS用二タイトルなど計十四作を制作、親会社のコナミに納品している。

二〇〇〇年三月期ではこれらの事業を継続し、売上高は三十七億七千九百万円、経常利益十二億九千万円、当期利益六億七千六百万円と、増収増益を見込んでいる。

プレイヤー向けゲーム雑誌対抗の「鉄拳TT」ゲーム大会のもよう

話題のマシン

CG飛行「ランディングハイジャパン」
6空港で離着陸
タイトーから「DONDONでる造！」も

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、CGフライトシミュレーションゲーム機「ランディングハイジャパン」が十二月九日発売となった。

またプライズマシン「DONDONでる造！」が十二月下旬発売となる。

ランディングハイジャパン（29型）

「ランディングハイジャパン」は全日空（ANA）の協力を得て、ジャンボ旅客機（五機種から選択）の操縦を再現したもの。新千歳、羽田、関空、広島、福岡、那覇の六空港を採用し、天候や乗客数など飛行に及ぼす条件が変化するなどリアルな内容になっている。

決まった三つの飛行プランで操縦する初級モードと、好きなプランを設定し一定以上の評価でクリアしながら六つの空港を巡る上級モードがある。飛行コースを一定以上外れるとゲーム終了だが、一回だけ使えるコース修正ボタンがある。

操縦桿のほかフラップの上下、エンジン制御、機首方向などのレバーやペダル、副操縦士の指示を確認するボタン、TV画面下部の液晶サブモニターでの計器類のチェックボタン（三種類に切り替え）などを駆使する。なお簡単操作のオートマチックもある。29インチ型価格百二十四万円、50インチ型百六十八万円。

「DONDONでる造！」は大型景品を三つまで乗せられるベルトコンベアが六つあり、選択したコンベアをスロットゲームで動かし景品を落とすというもの。

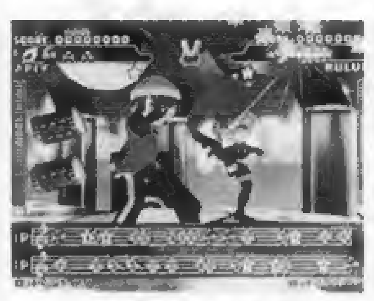
スロットは一つのメカリールで、止めたプラス／マイナスの数字分だけコンベアが前後に移動、三回止めてプラス5以上になれば景品が前に落ちる。コンティニュープレイも可能。OP価格七十九万八千円。

DONDONでる造！

セガ社「ナオミ」基板で
リズムで対戦を
コンパイル製「ぷよぷよDA！」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、「ナオミ」による㈱コンパイル開発の音楽リズムゲーム「ぷよぷよDA！」が十二月下旬発売となる。

これは「ぷよぷよ」シリーズ第五弾だが、従来のパズルゲームから音楽ゲームに変わり、キャラだけを引き継いだもの。五線譜上に四色の〝ぷよ〟キャラが流れてきて、矢印の形をした〝ぷよ〟の上に来た時、タイミングよくその色のボタンを押していくゲーム。押したボタンに応じて画面上のCGキャラがダンスする。



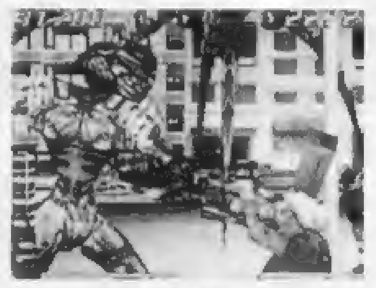
ぷよぷよDA！

一人用はコンピュータ側と、二人用は二人で対戦し、それぞれの五線譜が画面下部に表示され、二小節ずつ交互にプレイしていく。タイミングが合うほど高得点となり、得点に応じて相手譜面に〝おじゃまぷよ〟を送りつけ、曲終了時に同〝ぷよ〟がなければクリア（勝ち）。二人用はスペシャルダンスパターンもある。基板セット標準価格二十三万五千円。

ミッドウェー社製CGガン
エイリアン撃破
SNKから「インベージョン」

㈱SNK（本社大阪、高堂良彦社長）から、米国ミッドウェーゲームズ社製2Pガンゲーム「インベージョン」が十二月中旬発売となった。

これは米国の大都市を舞台に、飛来し襲いかかってくるエイリアンを備え付けの銃で次々とやっつけていくゲーム。



インベージョン

エイリアンは異様な姿をしており、巨大なものから人間と同じ大きさのものまでいる。四つの大都市から一つを選んでスタート。UFOが空から出現し、地上に光の筒を伸ばして人間を吸い上げ、エイリアンに改造して襲ってくる。一定数以上倒すと次の都市のステージへと進む。ミサイルなどパワーアップもできる。

「ビーストバスターズII」からの改造キット販売でOP価格二十九万八千円。

3人用TVゲーム機
足でミニゲーム
コナミ「ステップチャンプ」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVミニゲーム機「ステップチャンプ」が十二月上旬発売となった。

これはフットスイッチを踏んでプレイするもので、三人用。アップライト型キャビネットの下部に3Pのフットパネルを扇形に設置。キャビネット中央部に手でつかまるためのバーが取り付けてある。ゲーム内容によって、パネル上の緑（前）、赤（左）と青（右）の三つのフットスイッチを使い分ける。

ステップチャンプ

ミニゲームは二十種類以上を内蔵。モードは、ジャンルを問わず次々とクリアしていく「ふつうにプレイ」、三つのゲームを選べる「えらんでプレイ」、四種目の競技に挑戦する「運動会ハイパーステップ」、「DDR」形式の音楽ゲーム「リズムでステップ」の四種から選択する。

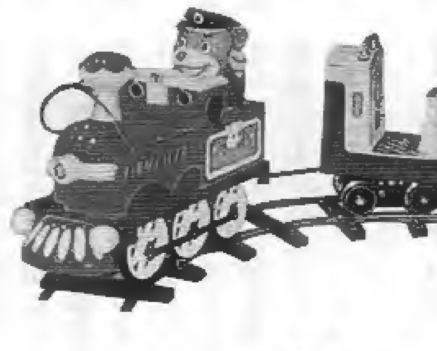
三人同時プレイ、途中参加、コンティニュープレイも可能。価格七十六万八千円。

250ミリレール走行式
クマの運転手で
大阪娯楽機「アニマルトレイン」

㈱大阪娯楽機製作所（本社大阪、藤原忠社長）製レール走行式乗物機「アニマルトレイン」が、エイケイワークス㈱（同）から十月以降発売となっている。

これは二百五十ミリゲージの汽車で、クマのキャラクターを運転手に配した機関車に客車を連結したもの。同社〝ベビートレイン〟シリーズの新作。

硬貨作動式で一回百、二百、三百円の料金設定が可能で、周回数も一～四周の切り替えができる。プラットホームでの自動停止機構付き、走行中にキャラの音声が流れ、ボタンで汽笛が鳴る。機関車は赤を基調とした米国風のデザインで、青と黄の客車に二人が乗れる。レールなどとの標準セットOP価格百六十万円。



アニマルトレイン

船井ヒューコムから米国製
筒の景品を狙う
「ドリル・オ・マティック」

船井ヒューコム㈱（本社東京、船井哲良社長）から、米国ベンチマーク・ゲームズ社製プライズゲーム機「ドリル・オ・マティック」が十二月上旬発売となった。

これはボックス内の奥にハチの巣のように並んだ円筒（計九十六）の中にそれぞれ小型景品が入っており、ドリルのバーを筒の中に入れて景品を向こう側へ落とすというゲーム。

四方向レバーで手前にあるドリルを上下、左右へ動かし、欲しい景品が入っている筒と同じ位置を見定めて止め（何回でも微調整可能）、ボタンを押すとドリルが奥へゆっくりと直進、うまく筒の中に入るとその景品が払い出される。ドリルの大きさが筒とほぼ同じで、少しでもずれると入らないので、かなり難しい。

OP価格八十万円。

ドリル・オ・マティック

話題のマシン

TVアクションゲーム
剣の光波で攻撃
カプコン「ストライダー飛竜2」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、TVアクションゲーム「ストライダー飛竜2」が十二月二十四日発売となる。

ストライダー飛竜　2

これは諜報組織〝ストライダーズ〟のエージェントである未来忍者〝飛竜〟がテロや謎の軍団と戦うゲームで、壁や天井などを伝って画面内を自由に動き回るアクロバットアクションを展開する。

「PS」基板により前作を大幅グレードアップし、背景をCG、キャラを2Dで表現したもの。

八方向レバーと三つ（攻撃、ジャンプ、ブースト）のボタンを操作。攻撃はプラズマを発生する剣を使用し、ブーストアイテムを取れば剣の光の波を放射状に飛ばし多くの敵を倒すことができる。都市や南極、古城を舞台にした三つのミッションから選択。ゲームは体力制。基板販売でOP価格十六万八千円。

音楽ゲーム「ウンジャマ・ラミーNOW！」
アドリブ演奏も
ナムコから「開運クイズ幸福の旅人」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVリズムアクションゲーム機「ウンジャマ・ラミーNOW！」が十二月十五日、TVクイズゲーム「開運クイズ幸福の旅人」が十二月上旬、それぞれ発売となった。

ウンジャマ・ラミーNOW！

「ウンジャマ・ラミーNOW！」は、SCEの「PS」ソフト「ウンジャマ・ラミー」（「パラッパー」の続編）を、「システム12」により業務用化したもので二人用。

スケルトン素材のギター型コントローラーが支柱の上部に設置され回転させることができる。画面指示により、△○×□の各ピッキングスイッチを弾き、下部のターンテーブルを回し、ネック部のレバーをスライドさせる。難易度を三つのモードから選択できる。また指示どおりの演奏とともにリズムに乗ったアドリブ演奏をすれば高得点となる。二人協力・対戦プレイも可能。価格百二十二万五千円。

「開運クイズ幸福の旅人」は、全国各地の占い師を訪ね、占い師が出すクイズに答えながら運勢を向上させていくもの。「システム12」基板使用。

開運クイズ幸福の旅人

占い師は十人以上いてそれぞれ違うジャンルからのクイズに、四つのボタンで答える。ノルマ制のラウンドをクリアするごとに運勢が表示され、その運勢によって異なるイベントがある。また恋愛の神や遊びの神が出すボーナスクイズがあり、神の声をラジオ番組のパーソナリティが担当。二人用は二人が別々に答えるようになっている。基板販売でOP価格十五万八千円。

左右へ傾け落下
カトウ「ファンシーホイール」

㈱カトウ製作所製プライズマシン「ファンシーホイール」が、ナムコから十二月下旬発売となる。

これはルーレットでキーホルダー景品を獲得するもの。盤面には四層に計三十個のホイールがあり、一つのホイールの左右に景品（計六十個）が吊り下げられている。好きなホイールを選ぶとルーレットが回転、ボタンで止めた数字分だけ（プラスは右へ、マイナスは左へ）ホイールが傾く。同方向へ三段階（調整可能）傾くと景品が落ちる。一つの層（棚）を取り外すと中型景品も使用できる（脱着棚はオプション）。OP価格六十五万円。

ファンシーホイール

音楽ゲームシリーズ第3弾
クリスマス曲も
ジャレコ「ロックン3」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、音楽バンドシミュレーションゲーム機「ロックン3」が十二月中旬発売となった。

これは一人用シリーズ三作目。足でフットペダルを踏んでドラムを、手でピックスイッチを弾いてもう一つの楽器（三種から選択）を演奏する。二種類の演奏を別々に判定し、一方のメーターがアウトになっても、もう一方がクリアしていれば次のステージへ進めるという初心者向け「イージーモード」を追加。収録曲は人気曲とクリスマスソングも含め一新。OP価格七十九万八千円、改造キット十九万八千円。

ロックン3

1999年版合本（ガッポン）

限定販売
特価12,000円
（送料込み、消費税別）

本紙「ゲームマシン」の99年度発行分を1冊の本にしたものです。これ以前の合本については、91～98年版がわずか残っているだけで、在庫がありません（できるだけ予約して下さい）。

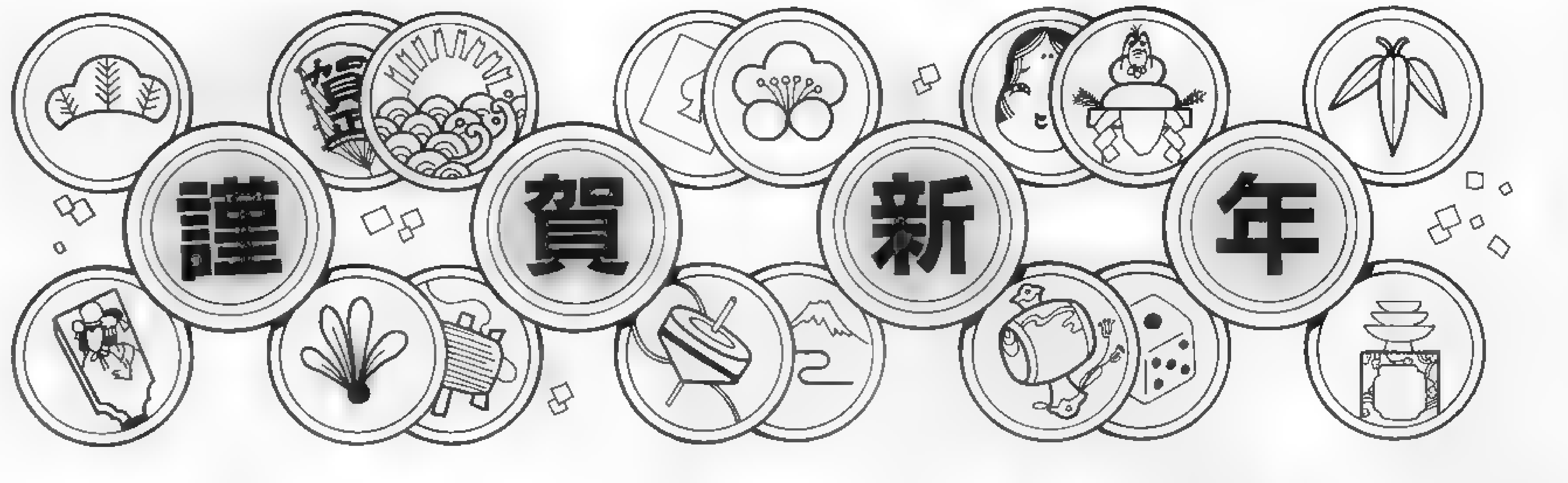
株式会社 アミューズメント通信社
大阪市北区中崎西2－2－1 八千代ビル
☎(06)6314－0309　〒530－0015

ゲームマシンは郵便振替でお申し込み下さい

■年間購読料（送料、消費税込）は9,880円です
■特製「綴じ表紙」は別途2,000円
ご一緒にお申し込み下さい

①購読申込書には宛先もはっきりと
②購読料とともに郵便局で手続きを
③約1週間で、小社に通知が来ます
④お手元に新聞が毎号郵送されます

■海外（Air Mail）の購読料は一律米180ドルとなっています。



株式会社 アイモ
代表取締役 田口宜由
〒170-0013 東京都豊島区東池袋[illegible]
TEL〇三(五九八六)[illegible]
FAX〇三(五九八四)[illegible]

旭精工株式会社
代表取締役 安部寛
〒107-0062 東京都港区南青山[illegible]
TEL [illegible]
FAX [illegible]

株式会社 アトラス
代表取締役社長 原野直也
〒[illegible] 東京都[illegible]
TEL [illegible]
FAX [illegible]

株式会社 アーバン
代表取締役 金子信太郎
社員一同
〒171-0021 東京都豊島区西池袋[illegible]
TEL〇三(三九九〇)[illegible]
FAX〇三(三九九〇)[illegible]

株式会社 アミパラ
代表取締役 筒井雅久
〒700-0935 岡山市神田町[illegible]
TEL〇八六(二四〇)〇〇〇六
FAX〇八六(二四四)[illegible]

株式会社 アミューズオリエント
代表取締役 矢内敬治
〒170-0004 東京都豊島区北大塚[illegible]
TEL〇三(三九四〇)[illegible]
FAX〇三(三九四九)[illegible]

株式会社 アミューズキャピタル
代表取締役社長 中山隼雄
〒105-000[illegible] 東京都港区虎ノ門[illegible] 虎ノ門[illegible]森ビル[illegible]F
TEL〇三(五四〇八)八八[illegible]
FAX〇三(五四〇八)九八[illegible]

株式会社 アムス
代表取締役 梅村富久
〒465-0043 名古屋市名東区宝が丘[illegible]
TEL〇五二(七七四)[illegible]
FAX〇五二(七七四)[illegible]

株式会社 アムレス
代表取締役 小村茂
〒[illegible] [illegible]
TEL [illegible]
FAX [illegible]

株式会社 アリカ
代表取締役 西谷亮
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿[illegible] 恵比寿新館[illegible]F
TEL〇三(三四四九)[illegible]
FAX〇三(三四四七)[illegible]

株式会社 アリサカ
代表取締役 有坂順三
本社 〒880-0925 宮崎市本郷北方[illegible]
TEL〇九八五(五六)[illegible]
FAX〇九八五(五六)[illegible]
支店 〒816-0063 福岡市博多区金の隈[illegible]
TEL〇九二(五〇四)[illegible]
FAX〇九二(五〇四)[illegible]

株式会社 ウエップシステム
代表取締役社長 玉手良光
〒160-0023 東京都新宿区西新宿[illegible] 新栄ビル
TEL〇三(三三七七)[illegible]
FAX〇三(三三七七)[illegible]

エイケイワークス株式会社
代表取締役 藤原忠
取締役営業部長 佐原茂行
〒599-0301 大阪府泉南郡岬町淡輪[illegible]
TEL〇七二四(九四)〇七八[illegible]
FAX〇七二四(九四)[illegible]

株式会社 エイコー
代表取締役 辻谷博男
〒130-0004 東京都墨田区本所[illegible] エイコービル
TEL〇三(三六二六)[illegible]
FAX〇三(三六二六)[illegible]

株式会社 エイブルコーポレーション
代表取締役 熊谷俊範
(本社) 〒171-0014 東京都豊島区池袋[illegible]
TEL〇三(三九八八)[illegible]
FAX〇三(三九八六)[illegible]

株式会社 SNK
代表取締役 髙堂良彦
〒564-0053 大阪府吹田市江の木町一番六号
TEL〇六(六三三九)[illegible]
FAX〇六(六三三九)七〇五[illegible]

株式会社 エスケイジャパン
代表取締役 久保敏志
本社 〒540-0005 大阪市中央区[illegible] エスケイビル
TEL〇六(六九四[illegible])[illegible]
FAX [illegible]
東京 〒111-0051 東京都台東区蔵前[illegible] エスケイビル
TEL [illegible]
FAX [illegible]
名古屋 〒450-0003 名古屋市中村区名駅南[illegible]
TEL [illegible]
FAX [illegible]
福岡 〒810-0033 福岡市中央区小笹[illegible]
TEL [illegible]
FAX [illegible]

株式会社 エーディーケイ
代表取締役 新井一夫
〒362-0034 埼玉県上尾市愛宕[illegible] ADKビル
TEL〇四八(七七五)[illegible](代)
FAX〇四八(七七五)[illegible]

株式会社 エム・アイ・ピー
代表取締役 伊藤博則
〒564-0036 大阪府吹田市寿町[illegible]
TEL〇六(六[illegible])[illegible]
FAX〇六(六[illegible])[illegible]

オーエス共栄カクタス株式会社
代表取締役 村田脩三
〒542-0076 大阪市中央区難波[illegible]
TEL〇六(六[illegible])[illegible]
FAX〇六(六[illegible])[illegible]

株式会社 大阪娯楽機製作所
会長 雅楽淳
代表取締役 藤原忠
〒599-0232 大阪府阪南市箱作[illegible]
TEL〇七二四(七六)[illegible]
FAX〇七二四(七六)[illegible]

大平技研工業株式会社
代表取締役 大平輝雄
本社 〒501-3102 岐阜市岩井万場四四番地
TEL〇五八(二四〇)[illegible]
FAX〇五八(二四〇)[illegible]
東京営業課 〒101-0023 東京都千代田区神田松永町[illegible] NC烏商ビル[illegible]F
TEL〇三(三[illegible])[illegible]
FAX〇三(三[illegible])[illegible]

加藤工業株式会社
代表取締役 加藤克彦
〒567-0868 大阪府茨木市沢良宜西[illegible]
TEL〇七二六(三五)[illegible]
FAX〇七二六(三五)[illegible]

株式会社 カトウ製作所ユーズ株式会社
代表取締役社長 加藤イサム
〒157-0061 東京都世田谷区北烏山[illegible]
TEL〇三(三[illegible])[illegible]
FAX〇三(三[illegible])[illegible]

株式会社 カネコ
代表取締役 金子浩
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀[illegible]
TEL〇四二(二四七)[illegible]
FAX〇四二(二四七)[illegible]

株式会社 カプコン
代表取締役社長 辻本憲三
〒540-0037 大阪市中央区内平野町[illegible]
TEL〇六(六九二〇)[illegible]
FAX〇六(六九二〇)[illegible]

関東娯楽工業株式会社
代表取締役 中村哲
本社 〒171-0022 東京都豊島区南池袋[illegible]
TEL〇三(三九八六)[illegible]
工場 〒131-0043 東京都墨田区立花五[illegible]
TEL〇三(三六[illegible])[illegible]

株式会社 こまや
代表取締役 尾上芳郎
〒658-0025 神戸市東灘区魚崎南町六[illegible]
TEL〇七八(四一一)[illegible]
FAX〇七八(四[illegible])[illegible]

五洋リース株式会社
代表取締役 西川孝之助
〒160-0023 東京都新宿区西新宿八[illegible]十五 松原ビル二F
TEL〇三(三三六六)〇四[illegible]
FAX〇三(三三六六)四〇[illegible]

株式会社 彩京
代表取締役会長 藤本光三
〒164-0011 東京都中野区中央五丁目八[illegible]五 オースミビル二F
TEL〇三(五三四〇)八七八八
FAX〇三(五三四〇)八九八八

株式会社 サノヤス・ヒシノ明昌
代表取締役社長 南雲龍夫
レジャー事業本部 〒557-0063 大阪市西成区南津守五丁目一[illegible]
TEL〇六(六六五八)[illegible]
FAX〇六(六六五八)[illegible]

サミー株式会社
代表取締役社長 里見治
〒17[illegible] 東京都豊島区東池袋[illegible]
TEL〇三(五九九五)[illegible]
FAX〇三(五九九五)[illegible]

株式会社 サミー・アミューズメントサービス
代表取締役社長 鈴木實
〒17[illegible] 東京都豊島区東池袋[illegible] 池袋KSビル四F
TEL〇三(五九九五)[illegible]
FAX〇三(五九九五)[illegible]

三和電子株式会社
代表取締役 斉藤まり子
〒173-0031 東京都板橋区大谷口[illegible]
TEL〇三(三九九五)[illegible]
FAX〇三(三九五九)[illegible]

株式会社 ジーエム商事
代表取締役 小倉忠弘
〒143-0016 東京都大田区大森北[illegible]
TEL〇三(三七六八)[illegible](代)
FAX〇三(三七六八)[illegible]

株式会社 ジェイ・アール・イー
代表取締役 能美政彦
〒556-0011 大阪市浪速区難波中[illegible]
TEL〇六(六六四七)[illegible]
FAX〇六(六六四六)[illegible]

株式会社 シグマ
代表取締役社長 眞鍋勝紀
〒150-0011 東京都渋谷区東[illegible]
TEL〇三(三四八六)[illegible]
FAX〇三(三四八六)[illegible]

システムサービス株式会社
代表取締役 佐藤隼夫
〒171-0014 東京都豊島区池袋[illegible] 住友山の手池袋ビル四F
TEL〇三(五九九一)[illegible]
FAX〇三(五九九一)[illegible]

株式会社 昭和技研
代表取締役 安部征宏
本社 〒365-0075 埼玉県鴻巣市宮地[illegible]
TEL〇四八(五四[illegible])[illegible]
テクノセンター・販売 〒365-0074 埼玉県鴻巣市神明[illegible]
TEL〇四八(五九[illegible])[illegible]
FAX〇四八(五九七)二九[illegible]

株式会社 スクラッチ
代表取締役社長 森田友久
本社 〒572-0073 大阪府寝屋川市池田北町[illegible]
TEL [illegible]
FAX [illegible]
第一販売部 〒572-0073 大阪府寝屋川市池田北町[illegible]
TEL [illegible]
FAX [illegible]
東京営業所 〒103-0001 東京都中央区日本橋小伝馬町[illegible] 日本橋園野ビル[illegible]F
TEL [illegible]
FAX [illegible]

株式会社 セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長 入交昭一郎
〒144-8531 東京都大田区羽田[illegible]
TEL〇三(五七三六)[illegible]

株式会社 総商
代表取締役社長 木村雅三
〒444-8518 愛知県岡崎市井田西町[illegible]番地四
TEL〇五六四(二四)[illegible](代)
FAX〇五六四(二[illegible])[illegible]

株式会社 タイガー商事
代表取締役 鈴木民夫
〒538-0042 大阪市鶴見区今津中[illegible]
TEL〇六(六九六[illegible])[illegible]
FAX〇六(六九六[illegible])[illegible]
倉庫 大阪市鶴見区中茶屋[illegible]
TEL〇六(六九[illegible])[illegible]

株式会社 タイトー
代表取締役社長 中村紘一
本社 〒102-8648 東京都千代田区平河町[illegible]
GM販売部 〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉[illegible]
TEL〇四六(二三[illegible])[illegible]

太東商事株式会社
代表取締役 山下征上
〒406-0032 山梨県東八代郡石和町四日市場[illegible]
TEL〇五五(二六[illegible])[illegible]
FAX〇五五(二六[illegible])[illegible]

株式会社 ダイナ
代表取締役 飯田正道
〒547-0031 大阪市平野区平野宮町[illegible]
TEL〇六(六七〇〇)[illegible]
FAX〇六(六七〇〇)[illegible]

太陽アドバンス有限会社
代表取締役 田中章雅
〒120-0046 東京都足立区小台[illegible]
TEL〇三(三九[illegible])[illegible]
FAX〇三(三九[illegible])[illegible]
サービス工場 〒120-0046 東京都足立区小台[illegible]
TEL〇三(三九[illegible])[illegible]

株式会社 ダイワ貿易
代表取締役社長 田中博徳
〒078-8351 旭川市東光一条[illegible]丁目 ダイワビル2F
TEL〇一六六(三二)[illegible]
FAX〇一六六(三[illegible])[illegible]

高井商会
代表 高井一美
〒578-0976 東大阪市西鴻池町[illegible]
TEL〇六(六七四四)[illegible]
FAX〇六(六七四四)[illegible]

株式会社 たつみ娯楽
代表取締役 入江昭造
〒321-1403 栃木県日光市下鉢石町八四〇
TEL〇二八八(五[illegible])[illegible]
FAX〇二八八(五[illegible])[illegible]

辰巳電子工業株式会社
専務取締役 辰巳聡
〒634-0008 奈良県橿原市十市町十四番地
TEL〇七四四(二[illegible])[illegible]
FAX〇七四四(二五)[illegible]

株式会社 ティー・エム・シー ジャパン
代表取締役 山崎康之
〒185-0021 東京都国分寺市南町[illegible] トミービル2F
TEL〇四二(三[illegible])[illegible]
FAX〇四二(三[illegible])[illegible]

テクモ株式会社
代表取締役社長 柿原彬人
〒102-8230 東京都千代田区九段北四[illegible]
TEL〇三(三[illegible])[illegible]

株式会社 テヅカ
代表取締役 手塚明雄
〒663-8204 兵庫県西宮市高松町十六[illegible]十五
TEL〇七九八(六六)〇八[illegible]
FAX〇七九八(六六)[illegible]

株式会社 トーゴ
代表取締役社長 山田數夫
〒152-0023 東京都目黒区八雲一―五―七
TEL〇三(三七一八)六四六一
FAX〇三(三七二五)二四二〇

中日本プロジェクト株式会社
代表取締役社長 早川永一
〒463-0063 名古屋市守山区八反六番十号
TEL〇五二(七九一)四一一一
FAX〇五二(七九一)一五一五

株式会社 ナムコ
代表取締役会長兼社長 中村雅哉
〒146-8655 東京都大田区矢口二―一―二一
TEL〇三(三七五六)二三一一

株式会社 日本システム
代表取締役社長 村上栄司
代表取締役副社長 加川政典
〒180-0002 東京都武蔵野市吉祥寺東町一―一―三
TEL〇四二二(二一)三三一〇
FAX〇四二二(二一)三四八三

株式会社 ハピネット
代表取締役会長 河合洋
代表取締役社長 苗手一彦
〒111-0043 東京都台東区駒形二―四―五
TEL〇三(三八四七)〇五二一

株式会社 ピーアイシー
代表取締役 細井久平
〒563-0043 大阪府池田市神田二―十―二三
TEL〇七二七(五四)〇八〇八
FAX〇七二七(五一)〇〇二二

株式会社 ビスコ
代表取締役 秋山哲雄
〒603-8371 京都市北区衣笠東御所の内町十三
TEL〇七五(四六四)二六七六
東京営業所 〒171-0043 東京都豊島区要町三―十二―十二 大宏ビル三F
TEL〇三(三五五四)〇一二一

ビデオシステム株式会社
代表取締役 古川晃司
(本社) 〒600-8815 京都市下京区中堂寺粟田町一番地 京都リサーチパーク サイエンスセンタービル四号館七F
TEL〇七五(三一三)〇〇二三
FAX〇七五(三一三)〇〇二四

株式会社 フウキ
代表取締役 高橋富貴子
〒607-8408 京都市山科区御陵鳥ノ向町二番地
TEL〇七五(五〇二)五七六五
FAX〇七五(五〇二)五〇三八

富貴商会
代表者 高橋靖和
〒607-8408 京都市山科区御陵鳥ノ向町二番地
TEL〇七五 (五九五) 一一三六
FAX〇七五 (五九五) 一一三九

株式会社 フォーベックス
代表取締役 大山行夫
〒467-0827 名古屋市瑞穂区下坂町二―三八
TEL〇五二(四五九)一五〇〇
FAX〇五二(四五九)一五七七

富士電子工業株式会社
代表取締役社長 村上正信
〒272-0015 千葉県市川市鬼高四―八―十四
TEL〇四七(三七九)〇二二二
FAX〇四七(三七九)〇三三七

株式会社 プレスティージインターナショナル
代表取締役 沈美枝(シム ミ ジィ)
〒590-0913 大阪府堺市七道東町一六一―九
TEL〇七二二 (三八) 一六三六(代)
FAX〇七二二 (三七) 七六五七

豊永産業株式会社
代表取締役 永楽藤八
本社 〒554-0002 大阪市此花区伝法五―一―十三
TEL〇六(六四六〇)九六七一(代)
FAX〇六(六四六〇)九六七二
製造部 TEL〇六(六四六二)五五三一(代)
FAX〇六(六四六二)五五三二

ホクセイ株式会社
代表取締役 高山輝美
〒812-0041 福岡市博多区吉塚七―七―四一
TEL〇九二(六二九)六二九〇
FAX〇九二(六二九)五五五九

株式会社 ホープ
代表取締役 小野定良
(本社工場) 〒211-0067 川崎市中原区今井上町五十
TEL〇四四(七三三)六一四一
FAX〇四四(七一一)二七七九
(関西営業所) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町一―二三―十九 米沢ビル第五江坂九〇一号
TEL〇六(四八六一)三〇〇二
FAX〇六(四八六一)二〇一四

真砂工業株式会社
代表取締役 真砂幸男
〒270-1443 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL〇四七一(九三)五八八八

魔法株式会社
代表取締役 松浦博司
〒651-0058 神戸市中央区葺合町馬止一―一〇 マジカルビル
TEL〇七八(二六一)二七九〇

株式会社 ミヤケ
代表取締役 三宅敏弘
本社 〒189-0002 東京都東村山市青葉町二―十二―十一
TEL〇四二(三九一)七九八〇
事務所 〒180-0022 東京都武蔵野市境二―八―一
TEL〇四二二(五五)七二二〇
FAX〇四二二(五二)九一三三

株式会社 モリタ
取締役会長 森田寛正
〒158-0097 東京都世田谷区用賀二丁目三九―十七 第三ベルハイム六〇一
TEL〇三(三七〇八)八一七一
FAX〇三(三七〇八)八一七四

株式会社 友栄
代表取締役 内田博
〒101-0064 東京都千代田区猿楽町二―六―七
TEL〇三(三二九四)一九九三
FAX〇三(三二九四)一九九七

株式会社 ユウビス
代表取締役 川楠俊太郎
本社 〒577-0063 東大阪市川俣三丁目一番三五号
TEL〇六(六七八七)一八八一
東京営業所 〒110-0016 東京都台東区台東二―二九―三 米十永野ビル一F
TEL〇三(三八三七)三八八四
福岡営業所 〒810-0041 福岡市中央区大名二―三―二
TEL〇九二(七一三)一〇八三

株式会社 ユニ・ファクトリー
代表取締役 坪井照雄
〒182-0006 東京都調布市西つつじヶ丘三丁目十五―三一―一
TEL〇四二四(九〇)〇四一一
FAX〇四二四(九〇)〇四一三

ヨシダ商会
代表 吉田英生
〒547-0012 大阪市平野区長吉六反四―六―二九
TEL〇六(六七九九)二六四六
FAX〇六(六七九九)三〇三〇

株式会社 若葉商会
代表取締役 上林誠一郎
中央林間営業本部 〒242-0007 神奈川県大和市中央林間三―十―十六
TEL〇四六二(七三)〇〇五一(代)
FAX〇四六二(七三)〇〇六二
本社 〒228-0812 神奈川県相模原市相南四―六―二
TEL〇四二七(四六)五七二七
FAX〇四二七(四六)四四六八

社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会
会長 柿原彬人
〒105-0013 東京都港区浜松町一―十―十一 盛電社ビル六F

全日本遊園施設協会(JAPEA)
会長 山田三郎
役員一同
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷一―十―三 スタープラザ青山一〇〇二号
TEL〇三(三四九八)四七六七
FAX〇三(三四九八)〇五四四

社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)
会長 入江昭造
役員一同
〒101-0041 東京都千代田区神田須田町一―四―一 TSI須田町ビル六F
TEL〇三(三二五三)五五六七
FAX〇三(三二五三)五六八一

大阪府アミューズメント施設営業者協会
会長 川楠俊太郎
役員一同
〒541-0056 大阪市中央区久太郎町一―二―十六 三星中央別館七F七〇六号
TEL〇六(六二六三)一三八一
FAX〇六(六二六三)一三八三

日本SC遊園協会(NSA)
会長 内田博
〒101-0021 東京都千代田区外神田三―一―三 鈴木ビル六F
TEL〇三(三二五五)八八八三
FAX〇三(三二五五)八八五八

(社)全日本アミューズメント施設営業者協会(AOU、入江昭造会長)は、「平成十一年度模範優良表彰店」として九十店を選び、十月二十一日、山形・天童で開催した「AOU全国大会」で表彰した。

この表彰はAOUの「模範優良店表彰規程」により、「特に他の模範」となる店舗の事業者をたたえることを目的に、九一年から実施してきているもの。表彰店舗数は今回を含めて延べ千二十九店となるが、選出店舗数は年々減ってきている(前回は百八店)。また今回は十四協会が選出を見合わせた。この「優良店」は外部からの社会的評価でなくAOU内部で選ぶものであることから、選出基準なども含め戸惑いを見せている協会もあり、あえて表彰することの意味を問う声も出ている。

なお表彰店のうちナムコが二十二店、セガ社が十八店、タイトーが三店あり、大手三社だけで全体の四八%を占めている。

表彰店一覧は、会員協会の都道府県名と選出店舗数、表彰店名、運営会社名(大手三社のみ略称)、所在地の順で掲載した。

AOUが表彰した99年度「優良ロケーション」90店

北海道(4)

「千歳駅 Jプラットファンタジオ」(株)マキシム北海道。千歳市千代田町七丁目、JR千歳駅下)、「アミューズメントシティ・カウボーイ上磯店」(エイト・レジャー物産(株)。上磯郡上磯町七重浜七丁目一八九の二)、「札幌ビル・プルプル」(株)スガイ・エンタテインメント。札幌市中央区南一条西一丁目)、「セガワールド新道」(セガ社。札幌市東区伏古十条五丁目)。

青森(2)

「イトーヨーカドー弘前店」(株)友栄。弘前市駅前三の三の一)、「ジャスコ七戸店ファンタジーアイランド」(システムサービス(株)。上北郡七戸町字笊田川久保二十七の二)。

岩手

選出せず。

宮城(2)

「プラボ仙台店」(ナムコ。仙台市青葉区一番町三丁目八番九号)、「セガワールド古川」(セガ社。古川市字城西十五番地)。

秋田(2)

「どんどん天王店」(有)ギブンレジャーシステム。南秋田郡天王町天王字持谷地一五〇番地)、「プラボ秋田店」(ナムコ。秋田市土崎港北七の七十七の三十四)。

山形(2)

「メガマジック天童店」(株)ニチエイアミューズメント。天童市東芳賀二の八の二十五)、「セガワールド天童店」(セガ社。天童市大字北目一八五三)。

福島

選出せず。

東京(6)

「ゲームオモロン西新小岩店」(有)オモロン商事。葛飾区西新小岩一の八の一)、「ゲームファンタジア渋谷」(株)シグマ。渋谷区宇田川町十三の十一、KN渋谷ビル)、「ファンファン秋葉原店」(株)ジーエム商事。千代田区神田平河町四)、「INTI渋谷」(ナムコ。渋谷区宇田川町三十一の二、渋谷ビーム内)、「セガワールド船堀」(セガ社。江戸川区船堀一の六の十)、「セガワールド福生」(同。福生市大字福生一〇七六の一)。

茨城(2)

「プレビジョイカム友部店」(プレビ(株)。西茨城郡友部町住吉字細谷一三六四の一)、「アイアイ駅南店」(有)アイアイセガ。水戸市桜川一の四の十)。

栃木(2)

「セガワールド佐野」(セガ社。佐野市田島町三十八番地十九)、「セガワールド今市」(同。今市市芹沼一四六五番地)。

群馬(4)

「ファンタジーランド・ガルー」(株)フジユーエン。館林市楠町三六四八の一、アピタ館林店2F)、「プラボ倉賀野店」(ナムコ。高崎市倉賀野町二六八八)、「伊勢崎ナムコランド」(同。伊勢崎市宮子町一二二の二)、「アミューズメントミルキーウェイ」(関東スポーツセンター(有)。館林市東美園三十の十五)。

埼玉(2)

「デイトナ・1」(有)クラール電子。新座市東北二の三十七の十、高野ビル1F・B1)、「プラボ春日部店」(ナムコ。春日部市大字小渕字前田二〇一の一)。

千葉(2)

「ビバサーカス茂原店」(株)カプトロン。茂原市高師一七三五、茂原ショッピングプラザアスモ2F)、「ゲームファンタジア千葉」(株)シグマ。千葉市中央区富士見二の四の十五)。

神奈川(4)

「アミューズメントクラブD3」(タイトー。横浜市港南区上大岡一の十の九)、「プラボ鶴見店」(ナムコ。横浜市鶴見区元宮二の一の十)、「シルクハット京急川崎店」(株)マタハリー。川崎市川崎区駅前本町十六の一)、「セガワールド大船」(セガ社。鎌倉市大船一の四の一、ルミネウィングB1)。

新潟

選出せず。

山梨(2)

「ブラックホール」(株)大統。甲府市国母五の八の一)、「プレイタウンパル・グランパーク店」(太東商事(株)。甲府市国母五の六の二十六)。

長野(3)

「アピナ長野大橋店」(株)共和レジャーシステム。長野市若里南市一〇六二の二)、「コインハウスM&M」(株)エム・アンド・エム。小県郡丸子町東内三〇二四)、「サンマルコレジャーランド」(有)レジャーランド。南佐久郡臼田町城下六十九、サンマルコ2F)。

静岡(4)

「アミューズメントスクウェアー三島」(有)星谷アミューズメント。三島市本町九の一)、「ユーショップOH」(有)ワールドワイド。御殿場市新橋二〇三二)、「ツタヤランド静波店」(長野興産(株)。榛原郡榛原町細江二一四六)、「プレーハウスパピー」(株)市川商事。富士市平垣二七〇の十、パピー内)。

富山

選出せず。

石川

選出せず。

福井

選出せず。

岐阜

選出せず。

愛知(4)

「コスタデルソル」(株)大和。名古屋市中区錦三丁目七番二十六号)、「アミューズメント倶楽部サムソンポートモールアピタ港店」(サンアミューズメント(株)。名古屋市港区当知二丁目一五〇一番地、ポートモールアピタ港店3階)、「ナムコワンダーシティ・プラボ名古屋」(ナムコ。名古屋市熱田区新尾頭二の四の十四)、「メグリア本店」(株)アムス。豊田市山之手八の九十二、トヨタ生協本部店内3F)。

三重(3)

「セガワールド・サウスウエスト」(セガ社。津市高茶屋小森町字瓦ケ野四〇七七番地の一)、「タイトーイン505」(タイトー。津市栗真町屋町字東之内一六一四番四号)、「ベルシティ・ナムコランド」(ナムコ。鈴鹿市庄野羽山四丁目三〇〇〇番三)。

滋賀(2)

「タイトーステーション大津」(タイトー。大津市打出浜町四四八の二)、「ワンダーパーク彦根」(ナムコ。彦根市松ケ鼻町四十三番地の一、ビバシティ彦根2F)。

京都(1)

「プリッズ宇治店」(ナムコ。宇治市菟道平町二十八番地、アルプラザ宇治東店3F)。

大阪(10)

「アニメティックVIP」(株)アスモ。吹田市朝日町一番、吹田サンクス1番館2F 203号)、「アミューズGAMGAM」(同。大阪市阿倍野区阿倍野筋一の六の六)、「エンジョイパレス・サンライト」(同。大阪市天王寺区堀越町十六の七)、「Gスポット瓜破店」(株)ユニバース。大阪市東住吉区住道矢田五の十三)、「Gスポット八尾店」(同。八尾市弓削町南三の三十三)、「純情モンテカルロ」(純情モンテカルロ。大阪市北区小松原町)、「ハイテクランド西中島」(セガ社。大阪市淀川区西中島三の十六)、「梅田ジョイポリス」(同。大阪市北区角田町五の十五)、「プリッズ日根野店」(ナムコ。泉佐野市日根野二四九六番地の一、ジャスコシティ日根野店2F)、「プリッズすみのえ店」(同。大阪市住之江区泉一の一の八十二、マグスミノエ1F)。

兵庫(1)

「パルティ・ナムコランド店」(ナムコ。三原郡三原町市円行寺一五〇番地、三原ショッピングプラザ・パルティ内1F)。

奈良(2)

「ネオジオランド西大寺」(株)SNK。奈良市西大寺栄町三の十五)、「プリッズ榛原店」(ナムコ。宇陀郡榛原町下井足四十九番地の一、サンクショッピングシティ3F)。

和歌山(1)

「プリッズ田辺店」(ナムコ。田辺市稲成町新江原三一六五番地、パビリオシティ田辺店C館2F)。

鳥取

選出せず。

島根

選出せず。

岡山(3)

「セガワールド倉敷」(セガ社。倉敷市西中新田五三五番地二)、「ハイテクランドセガ倉敷」(同。倉敷市寿町四二五番一号)、「ナムコランド水島店」(ナムコ。倉敷市東塚一丁目三一二番地の一)。

広島(4)

「広島GIGO」(セガ社。広島市中区本通三の五)、「フジグラン広島店」(ナムコ。広島市中区宝町二の一)、「ハイテクランド府中」(ウチダ(株)。府中市府川町二四一の四)、「バリオ・フェラディーブローバ」(株)プロバックス。広島市中区紙屋町二の二の一)。

山口(1)

「Super OZ」(株)ジーナック。山口市平井二九八の六)。

徳島

選出せず。

香川(1)

「アミューズメントパーク9」(株)ゼムス。丸亀市土器町東六丁目四五七番地一、丸亀スターボウル内)。

愛媛(1)

「ワンダー松山」(セガ社。松山市平田町八十一番地)。

高知

選出せず。

福岡(4)

「アカトンボ西新店」(株)コスモパーク。福岡市早良区西新四丁目七の七)、「セガワールド博多」(セガ社。福岡市博多区駅南六の七の三十三)、「プラボ直方店」(ナムコ。直方市大字下境字牟田八八九の一)、「G-com和白」(株)パスカ。福岡市東区和白三丁目二十七番六十九号)。

佐賀

選出せず。

長崎(1)

「S東美5Fゲームコーナー」(東亜観光(株)。長崎市浜町一の二十二、S東美5F)。

熊本

選出せず。

大分(2)

「セガワールド中津店」(セガ社。中津市仲代町一の二の十六)、「杉乃井ホテルナムコランド」(ナムコ。別府市南立石二二七二、スギノイパレスU-ZONE内)。

宮崎(2)

「アーバンスクエア宮崎駅前店」(株)アリサカ。宮崎市錦町三番地二)、「ナムコランド日向店」(ナムコ。日向市大字日知屋一四七九八の一)。

鹿児島(4)

「フェニックス・ジュニア」(有)九州ワールド商会。大口市目丸一六四番地)、「サンアミューズ国分店」(株)サンテスワールド。国分市野口一〇一四番地二)、「クラブセガ天文館」(セガ社。鹿児島市千日町十五番七号)、「ナムコランド・プラッセ川内店」(ナムコ。川内市矢倉町四二一三の一)。

沖縄

選出せず。

JANUARY 1・15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	餓狼－マーク・オブ・ザ・ウルブズ(SNKネオジオ) Garou - Mark of The Wolves (SNK)	8.22
2	1	ミスタードリラー(ナムコ) Mr. Driller (Namco)	7.17
3	2	デッド・オア・アライブ 2(テクモ) Dead or Alive 2 (Tecmo)	7.16
4	–	ダイナマイトベースボール 99(セガ社NAOMI) Dynamite Baseball 99 (Sega)	6.25
5	4	バーチャストライカー 2 バージョン2000(セガ社NAOMI) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.16
6	3	ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産(カプコン) Jo Jo's Bizarre Adventure (Capcom)	5.88
7	5	鉄拳タッグトーナメント(ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)	5.50
8	6	ストライカーズ1999(彩京) Strikers 1999 (Psikyo)	5.38
9	9	バーチャストライカー 2 バージョン99(セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	5.20
10	13	おてなみ拝見(タイトー/サクセス) Otenami-Haiken* (Taito)	5.18
11	10	ハイパービシバシチャンプ(コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.10
12	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99(SNKネオジオ) The King of Fighters '99 (SNK)	4.96
13	11	スーパーワールドスタジアム 99(ナムコ) Super World Stadium 99 (Namco)	4.95
14	14	アイドル雀士スーチーパイ Ⅲ(ジャレコ/セガ社NAOMI) Mahjong Soo-Chi-Pai Ⅲ* (Jaleco)	4.92
15	12	クレイジータクシー(セガ社NAOMI) Crazy Taxi (Sega)	4.90
16	27	スーパーパズルボブル(タイトーGネット) Super Puzzle Bobble (Taito)	4.67
17	20	バーチャストライカー 2 バージョン98(セガ社) Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	4.64
18	8	対戦ホットギミック 3(彩京) Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.61
19	21	ギャロップレーサー 3(テクモ) Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.57
20	16	対戦ホットギミック 快楽天(彩京) Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.54
21	17	ファイナルロマンス R(ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.50
22	24	ソウルキャリバー(ナムコ) Soul Calibur (Namco)	4.34
23	26	上海・万里の長城(サン電子/テクモ) Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.33
24	23	スパイクアウト・ファイナルエディション(セガ社) Spike Out Final Edition (Sega)	4.17
25	–	セガテトリス(セガ社NAOMI) Sega Tetris (Sega)	4.13

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	ダンスダンスレボリューション・サードミックス(コナミ) Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami)	7.89
2	4	ブレイブファイヤーファイターズ(セガ社) Brave Fire Fighters (Sega)	7.29
3	3	サイレントスコープ(コナミ) Silent Scope (Konami)	7.25
4	9	スリルドライブ(2P/SD/DX)(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.89
5	2	ドラムマニア(コナミ) Drum Mania (Konami)	6.67
6	7	パワーショベルに乗ろう!(タイトー) Power Excavator (Taito)	6.50
7	–	F355 チャレンジ(DX/2P)(セガ社) F355 Challenge (DX/2P)(Sega)	6.44
8	14	バトルギア(タイトー) Battle Gear (Taito)	6.41
9	6	タッチ・デ・ウノー!(セガ社) Touch de Uno! (Sega)	6.40
10	5	ポップンミュージック 3(コナミ) Pop'n Music 3 (Konami)	6.11
11	8	ビートマニア・フィフスミックス(コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] 5th Mix (Konami)	6.01
12	10	ギターフリークス・セカンドミックス(コナミ) Guitar Freaks 2nd Mix (Konami)	6.00
13	15	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2(DX/UP)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.95
14	13	ロックントレッド 2(ジャレコ) Rock'n Tread 2 (Jaleco)	5.73
15	12	ビートマニアコンプリートミックス(コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix (Konami)	5.69
16	11	ステッピングステージ 2(ジャレコ) Stepping Stage 2 (Jaleco)	5.57
17	16	タイムクライシス 2(SD/DX/S)(ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.45
18	20	スーパービシバシチャンプ(コナミ) Super Bishi Bashi Champ (Konami)	5.20

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	ハイキーショット(オムロン) Highkey Shot (Omron)	8.43
2	1	ストリートスナップ(トーワジャパン) Street Snap (Towa Japan)	7.48
3	2	エル(メイクソフトウェア) el. (Make Software)	6.83
4	3	スーパープリクラ21(アトラス) Super Pricla 21 (Atlus)	6.40
5	4	透明マジック(オムロン) Transparent Magic (Omron)	6.38
6	8	プリプリキャンバス(コナミ) Puri Puri Canvas (Konami)	5.50
7	5	クイック&クラッシュ(ナムコ) Quick & Crash (Namco)	5.07

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

China Cracks Down On Counterfeit Videos

The Administration for Industry and Commerce (AIC) in Hangzhou, Zhejiang, China, raided Hangzhou Heng Tong Electronics Co., Yong Hong Electronic Games Shop, Sihai Ton Li Electronics Co., Xintiandi Electronics Co., and Boda Games on November 16. The AIC carried out the raids as the results of a complaint of trademark infringement by SNK Corp., Osaka.

The current raids carried out by AIC after receiving SNK's complaints of trademark infringement were the sixth round, following those in Guangzhou and Panyu, Guangdong, in June 1998, those in December 1998 and January, March and May 1999 in Guangzhou. SNK has been continually monitoring the situation on the ground and garnering information, such as the news that counterfeits of coin-op videos were being traded in large quantities in Hangzhou, Zhejiang (in the suburbs of Shanghai), which is 1,000 km away from Guangzhou near Hong Kong.

The five companies raided had their offices side by side on the ground floor of a building, when the AIC investigators suddenly raided and seized evidence. The five companies have all received penalties such as cancellation of their business licence.

At the five counterfeit companies, the AIC seized 16 unauthorized copies of "NEO·GEO" system boards and 163 counterfeit game cartridges such as "The King of Fighters 96-98", "The Last Blade 2", "Metal Slug 2", "Samurai Shodown III", "Real Bout Fatal Fury Special", "NEO·GEO Cup 98" and "Shock Troopers 2". Additionally, counterfeits of a video game by a Japanese manufacturer other than SNK were also found, but the AIC did not seize counterfeits which were not mentioned in SNK's trademark infringement complaint. According to SNK, counterfeits of not only coin-op videos but also home videos are distributed in large quantities in China, and SNK feels that in the future more extensive raids must be carried out.

Namco Files Suit Against Two-Bit

Namco Ltd., Tokyo, and Namco America Inc., San Jose, CA, announced on November 17 that they had filed suit against Two-Bit Score Inc., Austin, TX, for allegedly making and selling counterfeit copies of Namco's classic video game "Pacman".

The suit alleges that Two-Bit Score ships coin-op PC boards which are counterfeits of "Pacman", "Ms. Pacman", and "Galaga", and infringes Namco's trademark and copyright. Namco filed the lawsuit in the US District Court for Northern California in San Francisco.

According to Namco, an article on Two-Bit's website (Pacman Com.) acknowledges that the company made copies of copyrighted displays from an early "Ms. Pacman" that were then sold to the public through the website.

Mid-Term Results Continued

The mid-term results not reported in the preceding issue are as follows:

Capcom Co., Ltd., Osaka, reported mid-term revenue of ¥18,706 million, up 13.9% over the same period a year ago, and a net income of ¥2,201 million, down 17.1%. Capcom has already revised its forecast for the fiscal year ending March 2000.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥1,706 million, down 49.7%, home videos ¥11,184 million, up 31.2%, rental devices ¥605 million, down 28.6%, arcade operation ¥2,607 million, up 13.5%, and others including pachinko devices ¥2,602 million, up 91.3%.

Exports totaled ¥2,384 million, down 50.0%, and the export ratio decreased to 12.7% from 29.0%. Coin-op exports accounted for ¥262 million, down 72.7%, home videos ¥1,619 million, down 42.9%, and others ¥502 million.

In the home videos category, "Dino Crisis" for the Play Station and "Bio Hazard 3" for Nintendo 64 were hits and enjoyed good sales. In the coin-op videos category, however, shipments of games with high expectations were postponed. By opening two new arcades in Japan, Capcom increased its operation income.

Sigma Inc., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥10,501 million, down 12.7%, and a net loss of ¥343 million. Sigma has already revised its forecast for the fiscal year ending March 2000.

A breakdown of revenue shows that coin-op games including gaming machines accounted for ¥1,832 million, down 31.2%, and arcade operation ¥8,669 million, down 7.5%. Exports totaled ¥653 million, down 33.5%, and the export ratio decreased to 6.2% from 8.2%.

Atlus Co., Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥8,927 million, down 0.3%, and net income of ¥150 million. Atlus has already revised its forecast for the fiscal year ending March 2000.

A breakdown of revenue shows that coin-op games including photo sticker machines accounted for ¥4,502 million, down 15.4%, home videos ¥2,195 million, up 9.3%, arcade operation ¥1,982 million, up 39.0%, and others ¥245 million. The export results were not announced.

Five new arcades were opened at the end of last year and one new arcade was opened during the present fiscal year. These new arcades all contributed to revenue. However, revenue from photo sticker machines which are the main item, decreased.

Round 1 Corp., Osaka, reported mid-term revenue of ¥6.461 million, up 41.2%, and net income of ¥730 million, up 63.6%.

A breakdown of revenue shows that arcade operation accounted for ¥2,688 million, up 39.9%, bowling centers ¥3,504 million, up 42.2%, other operations ¥261 million, up 41.7%, and others ¥6 million.

Round 1 opened 3 arcades and bowling centers during the present fiscal year to make a total of 24 locations.

Tecmo Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥3,561 million, down 16.0%, and net income of ¥123 million, down 45.6%.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥414 million, down 55.4%, home videos ¥999 million, down 5.9%, arcade operation ¥2,054 million, down 3.1%, and others ¥92 million.

Exports totaled ¥452 million, up 25.4%, and the export ratio increased to 12.7% from 8.6%. Coin-op exports accounted for ¥26 million, down 82.8%, home videos ¥416 million, up 317.7%, and others ¥9,000.

Data East Files For Protection

Data East Corp., Tokyo, filed for protection under the bankruptcy law before the Tokyo District Court on November 29. Its debt is estimated at ¥3,300 million. Data East will enter talks with creditors in order to rebuild its operation.

Data East is a coin-op video game manufacturer that was established in 1976 and which also entered the home video game business from 1986. In December 1997, however, it withdrew from the coin-op game field dedicating itself to home videos. In the coin-op videos category, Data East introduced the "Cassette System" in 1980 and DVI technology in 1990. In total, the company released over 150 coin-op titles and over 90 home video titles.

Although the company shipped "Stamp Club" in September 1996 and enjoyed a hit, it sold the "Stamp Club" business to Sega Enterprises in December 1997. The company's last coin-op video title was "Magical Drop III" (1996) for "NEO·GEO". According to Data East, its main creditors are Sega and Daiichi-Kangyo Bank, and these two companies' credit amounts account for over half the total outstanding.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/
© 2000 Amusement Press, Inc.

FILLMORE GAMES
FILLMORE GAMES
! VIDEO GAME PCBS (Used)
!! DELUXE VIDEOS
& SIMULATORS (Reconditioned)
FOR SALE
Visit our web site for more information
http://www.pic-internet.or.jp/~fillmore/
E-mail: fillmore@pic-internet.or.jp
FILLMORE, INC.
10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563-0043, Japan.
Tel: +81(727)54-2535 Fax: +81(727)54-2522

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
謹賀新年
旧年中は、格別のお引き立てを賜り誠に有難うございました。
本年もより一層のご愛顧のほど宜しくお願い申し上げます。
平成十二年元旦 株式会社タイトー 社員一同
「そろっとーる」のおもしろさ!
そろっとーる? BIG
DON DON でる造!
楽しい仕掛け盛り沢山!
面白さ満載のNewプライズマシン!
どちらも省スペース設計
大型景品に対応!
コンティニュー仕様で BIGな インカム
好評発売中
●サイズ:W1200mm×D890mm×H1850mm ●重量:205kg
好評発売中
●サイズ:W884mm×D1100mm×H1889mm
本格派シミュレーションの最新作
LANDING HIGH JAPAN
ランディングハイジャパン
実機のハイテクジャンボ5機種をCGでリアルに再現。
実在の6空港を使用。
実機さながらの操作系。
幅広い客層をキャッチ。
●サイズ:(29インチ)W1098mm×D1664mm×H1967mm ●重量:230kg
(50インチ)W1158mm×D2487mm×H2069mm ●重量:300kg
好評発売中
電車でGO! メダルゲッター 子供編
LET'S GET MEDAL!
「電車でGO」がメダルゲームで新登場!
みんなで楽しめるすごろく風ルーレットだよ!
●サイズ:W640mm×D810mm×H1850mm ●重量:105kg
好評発売中
2000年問題について
平素は弊社製品につきましてご愛顧を賜り、厚く御礼申し上げます。
さて、2000年問題に対する弊社製品に関しまして、ご報告申し上げます。
2000年問題に該当する機種は以下の機種でそれぞれ対応策をご用意し、対応にあたらせていただきます。
該当する弊社製品を使用されているお客様におかれましては、
対応期間中に下記のお問い合わせ先へご連絡下さいますようお願い致します。
●該当機種名:アルカナム、ユノの伝説、アステカの神、YES/NO心理トキメキチャート
●対応期間:平成11年12月1日〜平成12年1月31日
●お問い合わせ先:〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250
(株)タイトーGM本部室 担当:彌永(やなが) TEL 046-235-9515
株式会社タイトー
〒102-8646 東京都千代田区平河町2-5-3 © TAITO CORP.1999
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649